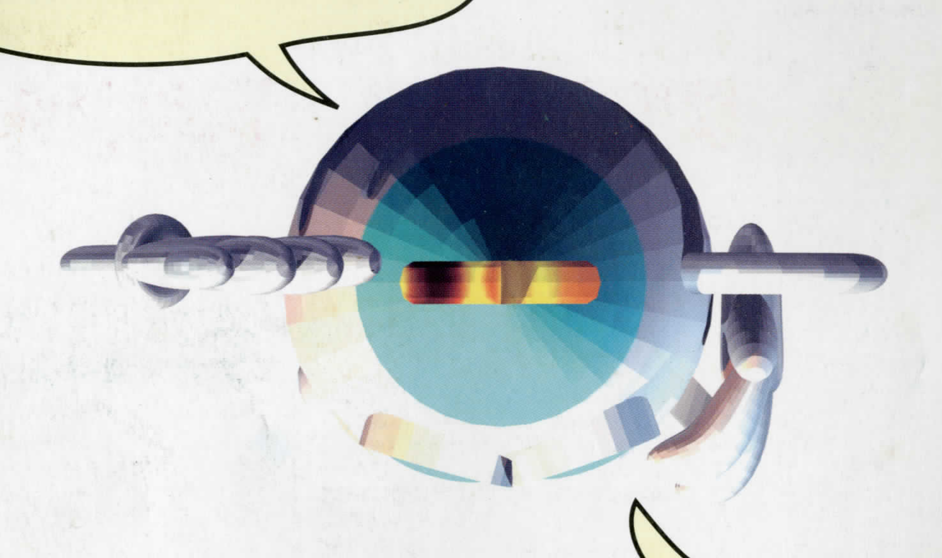

HKABC
ABC
第一份由日本遊戲生產商直接支持的電視遊戲雙周刊
1998年1月30日
67
遊戲誌
GAME PLAYERS
MAGAZINE
每本港幣35元
《遊戲誌》新年特別企劃
《偽遊戲誌》隆重登場
特別計劃
SENTIMENTAL GRAFFITI「喜歡你的理由」情書創作比賽
最新情報
PlayStation版
《鐵拳 3》
全力介紹
《遊戲誌》2大附錄
《鐵拳 3》全出招表
HYPER電腦遊園地
完全免費・隨書附送
前線新GAME推介
PlayStation
《NOeL 2》
《慘羅之門》
SEGA SATURN
《櫻大戰 2》
《VAMPIRE SAVIOR》
《JUNGLE PARK～SATURN島》
NINTENDO 64
《FIFA 98》
© 1994 1995 1996 1998 NAMCO LTD.
萬全攻略陣
《我是東巴》
《BIO HAZARD 2》
《TALES OF DESTINY》
《DEVIL SUMMONER SOUL HUCKERS》
《金田一少年事件簿～星見島悲哀的復仇鬼》
《GRANDIA》

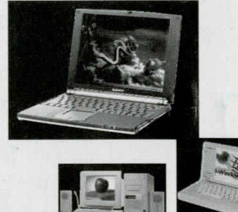
我係

，
灣仔電腦城嘅吉祥物，
你估你知唔知我係乜呢？

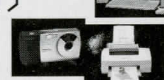


如果知的話，
填妥以下參加表格，就有機會去
灣仔電腦城嘅開幕典禮，同我一
齊玩遊戲，你有本事就嚟攞
我啲獎品啦！

頭獎：Sony PCG-505
手提電腦連全套配件一套〔由數碼創作有限公司送出〕



二獎：300-MHz 桌面電腦一套〔由 Take 5 送出〕
三獎：Libretto Sub-Notebook 一部〔由灣仔電腦城送出〕
四獎：EPSON 色彩數碼影像組合〔EPSON 香港有限公司送出〕
及安慰獎二十名



除了參加遊戲的朋友，當日還會有梁詠琪、鄭伊健、陳曉東、朱茵等偶像歌星，商台節目主持人名咀鄭經翰以及電腦網絡界的名人盧永仁博士與黃岳永先生(Dr Wong) 到場剪綵。要一睹他們的風采，就一定要在一月廿四日下午三時嚟到灣仔電腦城。

灣仔電腦城一月廿四日下午三時隆重開幕
地址：灣仔軒尼斯道一三零號修頓中心
www.wanchai.net

請剪下參加表格寄回九龍灣常悅道九號企業廣場，第一座 609-610 室數碼創作有限公司收。

參加表格

我認為Willy是：

☐ 1. 錢箱 / Money Box ☐ 2. 火箭仔 / Rocketeer
☐ 3. 新一代超人 / Modern Superman ☐ 4. 室內機械人 / Indoor Robot

姓名：__________ 年齡：______
聯絡電話：__________ 身份證號碼：__________
地址：______________________________

備註：在http://www.pchandbook.com的網址上也有此遊戲的參加表格。

第 67 號 目錄



ET_MAX[奥斯丁أوستن] 扫描制作

遊戲誌 GAME PLAYERS MAGAZINE

PlayStation 版《鐵拳 3》全力介紹 10

《遊戲誌》新年特別企劃

《偽遊戲誌》隆重登場 143

遊戲索引（以遊戲性質及筆劃排序）

新 GAME 介紹

攻略一族

玩家廣場

業務機戰隊

賞心樂事

遊戲誌附錄

A：《鐵拳 3》早見出招表

B：HYPER 電腦遊戲地

隨書附送・不另收費

◆出版／CINEASTE INTERNATIONAL LTD.
地址／香港灣仔駱克道 33 號中央廣場 7 樓
電話／2380-2223 傳真／2866-2618
電子郵件／cineaste@glink.net.hk
◆責任編輯／米奇
◆編輯部／赤目黑龍、阿三、KOTARO、HAJIME、ABO、仁魂、AGENT X
◆特約筆者／喬丹、小琪
◆攻略部／JAMES WONG、FUKUDA、天草四郎時貞、山寺良牙、MS、小健健、TAZ
◆封面設計／XICO
◆美術部／子濃、SING、FAI、ANDY LEUNG、FION、佐治、飆、KEN、FUNG
◆特約筆者／喬丹、小琪
◆對日聯絡及市場發展／畑山哲哉
◆特別計劃／ZACKY WU
◆廣告部／NELSON CHAI 電話：2511-8208
◆電腦分色／御印堂有限公司、EPS PRODUCTION LTD.
◆印刷／凸版印刷（香港）有限公司
地址：新界元朗工業邨福宏街一號凸版印刷中心
◆發行／德強記書報社
地址：九龍長沙灣通州西街 1064-66 地下 B 座
電話：2720-8888



主廚：阿三杉淳
副廚：喬丹
洗米：米奇

「SQUARE」會否成為DURAL開發商？

有消息透露，SQUARE表示與SEGA之間，已對加入成為新主機DURAL開發商一事進行討論。只要DURAL能佔有一定的市場，SQUARE一定會加入。SQUARE也表示在今年冬季會對這件事有正式的宣布，大家就請拭目以待。（阿三杉淳）



《電車GO！2高速編》全速開動！

在日本及香港同樣好評如潮的「動作遊戲」《電車GO！》，宣布將於98年3月推出新一集，定名為《電車GO！2高速編》。行車全以高速路線為主，初中高三級難度，共五條路線。當中包括秋田新幹線、北越急行及京濱東北線，時速達200公里以上。操作與上一集相同，另有新要素加入，3月日本正式開動，歡迎試車。（阿三杉淳）









任天堂控訴行動失敗！

還記得早前任天堂在向全美最大攻略本出版商Prima就「GoldenEyes」攻略本翻印< Nintendo Power Magazine >地圖一事提出之訴訟麼？結果一如所料——敗訴。然而基於戰略性商業因由，任天堂會就此罷手麼？當然不會，任天堂已宣布會再度進行上訴了。（仁魂）

超級底板「Model 3」

上次曾經提及過，日本傳媒一致看好將會在《SEGA RALLY 2》使用的新底板Model 3 Step 2。但到底與Model 3有何分別，以下就為大家介紹3款機能不同的Model 3資料：

Model 3 Step 1（PowerPC 603 CPU，運行速度66 MHz，每秒處理1百萬多邊形）推出遊戲～《VIRTUA FIGHTER 3》

Model 3 Step 1.5（PowerPC 603e CPU，運行速度100 MHz，每秒處理1百萬多邊形）推出遊戲～《VIRTUA STRIKER 2》、《SCUD RACE》

Model 3 Step 2（PowerPC 603ev CPU，運行速度166 MHz，每秒處理2百萬多邊形）推出遊戲～《Harley Davidson & LA Riders》、《SEGA RALLY 2》

（阿三杉淳）





新種「超級任天堂」，情人節出場！

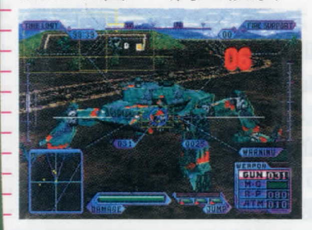
任天堂公司預定於情人節（2月14日）再推出新版的超任「SUPER FAMICOM JUNIOR」，為配合任天堂即將在日本全國推行超任抄碟服務「NINTENDO POWER」而順勢推出新種普及版。新機將任天堂獨有的推帶掣「EJECT」取消了，只留下ON及RESET掣。另外長度亦比舊版短了5cm，所以外型上會更加近似正方形。而隨機只會附送一個手掣，AV線及變壓器則要另買，售價7800日元，希望香港也可一睹新機風采吧。（阿三杉淳）





GAME ARTS 大作《GUNGRIFFON II》四月出擊！

以精采的開場動畫而為人所知的射擊遊戲《GUNGRIFFON》，其續集畫面終於正式公布。畫面方面全部的背景和兵器都是全 3D Polygon 制作的，而遊戲仍會保持第一集中立體射擊的玩法，並將會有多種不同的機械人和戰機登場。遊戲模式包括「SCENARIO、EXERCISE、VS. BATTLE 及 SURVIVAL」4 項模式，令遊戲的內容更為豐富。遊戲預定 4 月 23 日發售，價格 6800 日圓。（阿三杉淳）





ESP 正式加入 PlayStation 的行列？

說得對！ESP 已經正式加入 PlayStation 行列，更在上周宣佈移植其 SEGA SATURN 的作品《SLAYERS 魔劍美神》在 PlayStation 上，會於 4 月 23 日推出。至於《LUNAR SILVER STAR STORY》亦會於 PlayStation 出現，是否就等如GAME ARTS 從此投入SONY的陣營呢？答案是否定的。皆因《LUNAR SILVER STAR STORY》的版權是以角川書店及 ESP 為核心，與 GAME ARTS 並無直接關係。不過 SATURN 的兩大作品移植 PlayStation，已是一件不爭的事實。將來會否再有其他軟體公司有着類似的發展？這個就不得而知了。（阿三杉淳）





N64 動畫去到每秒 60 格？

據聞 Rare 正在製作《Donkey Kong Country》N64 版本，容量暫定為256M，而且動畫格數去到每秒60格，解像度是610 × 480，預計今年冬季在美國推出，據說會在 E3展覽會中發表。此外，《Killer Instincts 3》也準備開發當中，這遊戲好像還對應64DD，讓大家自行設計一名充滿自己風格的角色。此外，有消息傳出，前 M2 計畫的負責人Toby Ferrand近日頻頻與美國任天堂會面，由於最近側聞任天堂全力發展代號為LiDo 239的硬件計劃，所以不少人把兩者串連起來。（仁魂）

炸彈英雄

最近 HUDSON 宣布製作第二隻 N64 版本的炸彈人遊戲，並且已經有遊戲畫面公開，預計今年中推出，名字暫定為《Bomberman Hero》。今集依然新意不斷，只要在 BOMBERMAN 身上安裝不同配件，便可變身為直昇機或潛水艇，一共有四種形態。不過最基本的炸彈攻擊仍會保留，預定98年春推出，價格未定。希望今次的對戰模式會回復舊模樣啦！（仁魂）





舊震震，何處尋？

近排都冇乜嘢俾人炒，要數昇價嘅就只可算係 PLAYSTATION 嘅震動手掣喇。因為隻《GRAN TURISMO》大受歡迎而搞到個震動手掣都係咁昇價，而家隻 DUAL SHOCK 就賣到三百多元，不過喺哩個時候，有啲人就想搵番隻舊款震動掣，貪佢可以對應埋支飛機控桿喎，但係因為已經停產咗，而家想買番款舊震掣都唔容易，如果真係想買嘅 GAME 友，不妨去荃灣荃豐商場睇睇，一間喺附近嘅GAME舖仲有存貨，而且都幾平，都只係 $199 啫。（喬丹）

世嘉新主機又有傳聞

世嘉會推出新主機，基本上已成定局，最近有消息傳出，世嘉已和 Capcom 達成協議，為這部新主機製作遊戲，好似話是立體遊戲。點解世嘉這麼積極去找第三廠商呢？因為希望新主機推出之時，能夠有十多隻有分量的遊戲同時發售嗎。

此外，不少人都感到奇怪，為何有新主機竟會放棄性能較佳的3Dfx，而採取NEC的PowerVR呢？不知這單傳聞可否為大家解釋，便是側聞 Microsoft 是這主機的幕後大玩家，整個計畫的費用佔了一大部分，而NEC是其中一間最大型的電腦商，可以說是微軟的最重要客戶之一，故此「強烈要求」世嘉採取PowerVR，消息是這樣傳開，信不信由你？（仁魂）

共同齊心就事成？

前幾期說過 Intel 發起一個名為「Open Arcade Architecture Forum」的組織，希望統一街機的格式，方便與電腦遊戲互相移植，現在加入的重要公司除了 Microsoft 之外，尚有 Acclaim、Angel Studios、Eidos Interactive、Gremlin Interactive、GT Interactive、Interplay、Namco、Sega Gameworks、Sony Development 以及 Ubi Soft，看看最後可不可以有所作為。至於 Midway、Capcom、Konami和Atari 等等其他大廠商幾時加入呢？暫時不得而知。（仁魂）

個場好靜、好靜……（PART II）

雖然哩兩個星期冇乜大GAME出，但係都唔使靜得咁交關啩（截稿前還未有行貨《TOMB RAIDER 2》同《BIO HAZARD 2》），唔通真係因為股市大跌、樓市淡靜兼禽流感嘅事搞到啲人冇心情打機？聽啲GAME舖老闆講，近排啲生意真係差咗啲，可能好多GAME友都喺聖誕節嘅時候買咗啲GAME都未玩完啦，而家忍忍手，等到農曆新年再玩番夠本，所以就連美女如雲嘅《SENTIMENTAL GRAFFITI》都冇俾人炒嘅跡象，睇佢個勢好似仲有得跌咁添。希望隻《TOMB RAIDER 2》同《BIO HAZARD 2》出嘅時可以帶番起個市啦。講開又講，順便喺度提一提大家，隻日本版《TOMB RAIDER 2》同美版係有啲唔同嘅，主要係刪減咗一啲機關，令到隻GAME易玩咗（唔通驚啲日本人玩唔掂？），如果閣下覺得之前嘅美版難玩，不妨試吓日本版啦。（喬丹）



《TOMB RAIDER》ACTION FIGURE到港？

仲記唔記得筆者早在第59期嘅時候同大家介紹過《TOMB RAIDER》嘅女主角LARA CROFT會推出一款ACTION FIGURE呀？呢款公仔係美國已經出咗喇，而且除咗有LARA之外，仲連埋兩隻怪物添。有聞哩個公仔已經到港，而且係旺角嘅一啲賣ACTION FIGURE嘅舖頭有售，不過因為返貨唔多嘅原故，好快就買斷貨，連筆者都無緣見到，遲吓再有貨番就唔好走雞喇。（喬丹）

泰王會復出？

繼《私立JUSTICE學園》之後的Capcom立體遊戲是《Star Gladiator 2》，大家應該知道啦！但又是否知道這兩個遊戲採用了最新的1.5版本的PlayStation底板來開發呢？據稱Capcom亦會用這底板製作《Street Fighter EX 2》以及一隻未知名的格鬥遊戲，這遊戲的角色聽説是充滿運動的色彩，而《Street Fighter EX 2》方面，更傳出會加入Sagat和Blanka這兩個令人懷念的人物呢！（仁魂）

莫探員消失於世嘉

繼《Tomb Raider II》之後，Sony也收購了Fox Interactive的兩個X-File遊戲版權，換言之，擁有Saturn主機、而喜歡X-File的朋友，一定會感到失望。另外．舊年上半年營業額位居次席的Electronic Arts早前也表明暫時沒有為Saturn製作遊戲的計劃，言外之意，是不會再為Saturn推出遊戲。（仁魂）

有關《BIO HAZARD 2》攻略先修VCD之聲明

日前本公司出版的《遊戲誌》第66期《BIO HAZARD 2》特別限定版由於讀者反應熱烈，全部5000本瞬即售罄。唯本公司接到有讀者投訴指部分特約遊戲店在發售時擅自提高售價，或附帶出售條件，本公司對此非常關注，並立即與發行商德強記書報社聯絡，跟進事件。

本公司現在此聲明，本公司並無為《遊戲誌》第66期限定版訂定特別售價，限定版遭炒賣事件純屬個別例子，與本公司完全無關，本公司亦並未從中獲得任何利益。

本公司將汲取今次經驗，將來進行同類宣傳活動時將作出更妥善安排。對於未能購得本限定版《遊戲誌》之讀者，本公司深表抱歉。

CINEASTE INT'L LTD.謹啟

直接向遊戲生產商提供你的喜好

PLAYERS CHOICE 遊戲普查

THE WAY TO 普查
地址：灣仔駱克道33中央廣場福利商業中心7樓
FAX：2507-5175
EMAIL：cineaste@glink.net.hk

PLAYERS CHOICE 你的選擇

本欄結果將交予各遊戲生產商作參考之用

三大受歡迎 PlayStation 遊戲


第一位
FINAL FANTASY VII (65票)
生產商：SQUARE SOFT


第二位
生化危機（42票）
生產商：CAPCOM


第三位
街頭霸王EX plus α（23票）
生產商：CAPCOM

三大受歡迎 SATURN 遊戲


第一位
超級機械人大戰F（54票）
生產商：BANPRESTO


第二位
X-MEN VS 街頭霸王 (43票)
生產商：CAPCOM


第三位
拳皇96 (20票)
生產商：SNK

三大最受歡迎街機遊戲


第一位
拳皇97 (87票)
生產商：SNK


第二位
街頭霸王III2ND IMPACT (20票)
生產商：CAPCOM

第三位
街頭霸王 III （17票）
生產商：CAPCOM

三大最期待 PlayStation 新作

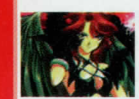

第一位
BIO HAZARD 2 (94票)
生產商：CAPCOM


第二位
鐵拳3 (86票)
生產商：NAMCO

第三位
拳皇97 (45票)
生產商：SNK

三大最期待 SATURN 新作


第一位
拳皇97 (90票)
生產商：SNK


第二位
櫻大戰2 (76票)
生產商：SEGA


第三位
超級機械人大戰F(完結篇) (72票)
生產商：BANPRESTO

三大最期待移植 PlayStation 遊戲


第一位
超級機械人大戰F (48票)
生產商：BANPRESTO


第二位
街頭霸王 III (35票)
生產商：CAPCOM


第三位
櫻大戰 (24票)
生產商：SEGA

三大最期待移植 SATURN 遊戲


第一位
FINAL FANTASY VII (58票)
生產商：SQUARE SOFT


第二位
拳皇97 (30票)
生產商：SNK


第三位
街頭霸王 III (12票)
生產商：CAPCOM

三大最期待中文化 PlayStation 遊戲


第一位
FINAL FANTASY VII (68票)
生產商：SQUARE SOFT


第二位
生化危機 (54票)
生產商：CAPCOM


第三位
心跳回憶 (27票)
生產商：KONAMI

三大最期待中文化 SATURN 遊戲


第一位
超級機械人大戰F (59票)
生產商：BANPRESTO


第二位
櫻大戰 (49票)
生產商：SEGA

第三位
下級生 (17票)
生產商：ELF

三大最受歡迎男主角

第一位
八神庵 (69票)
遊戲：拳皇'97


第二位
KEN (25票)
遊戲：少年街霸2


第三位
古蘭特 (20票)
遊戲：FINAL FANTASY VII

三大最受歡迎女主角


第一位
不知火舞 (62票)
遊戲：餓狼傳說


第二位
春麗 (15票)
遊戲：街頭霸王系列


第三位
真宮寺櫻 (13票)
遊戲：櫻大戰

今期獎品

截止日期：1998年2月13日

PlayStation主機 1名





PlayStation遊戲 《PORSCHE CHALLENGE》 1名

PlayStation遊戲 《街頭霸王COLLECTION》 1名

PlayStation遊戲 《FORMULA 1》 1名

《PRINCESS QUEST》海報 2名

《TURE LOVE STORY》海報 2名

VIRGIN INTERACTIVE襟章 1名

第65期「Player's choice」抽獎得獎名單

PlayStation 主機 1名

謝志生

《~幕末浪漫~ 月華之劍士》海報 10名

陳紹傑 何振民 LAU WAI LEONG 何浩華
CHOW HANG FAI 梁永祥 WAN WAI YEUNG
WONG CHI HONG WU SIU MAN KO CHI CHEUNG

《侍魂》海報 10名

黃安健 LEUNG SIU FUNG 許仁鋒 羅翔駿
LI TSZ 吳文基 王德軒 賴達 蔡建偉
朱志雄

《ROCKMAN DASH》海報 25名

李卓偉 WONG KA MING CHAU KIN CHEONG LEE HING CHEUNG
WOO SIU CHO 蔡灶堂 陳楷 黃偉忠 周榮傑 LAM CHING
李鴻昌 YU CHUNG NIU 陳杰肇 陳澤仁 SHEK YING WAI
FOK SHIU MAN SO KA HO KWONG HON BUN BEN 李宇俊
何瑞昌 馬文傑 黃旭琦 張世傑 CHUI KIU YAN
NG SHEUNG LAI

《私立 Justice 學園》海報 25名

梁致剛 夏仲謙 CHENG CHI KWAI WONG KA WAI 徐嘉廉
IP WING KEUNG CHAN CHI KAI CHAN TSZ KWAN HO TUNG HIN
陸正傑 WONG TZE KUI CHENG CHUNG YIN 吳嘉俊
CHEUNG WAI LAP YIN WING SUM YUNG YING YING
TAM CHUNG LEUNG HUI CHIU PUN AU PING PAI
趙世濠 莫鑑深 AU-YEUNG WAI IP CHAN KAM HUNG
LEUNG CHAN LAM LAM WAI KIN

《X-MEN VS. STREET FIGHTER》海報 25名

葉維翔 LUI PUI WAI CHEUNG YUK LUN CHAN LAI YIN
SUNNY TAM 崔炯勳 CHAN MEI YEE KOO HUNG FUK
余錦榮 黃漢麟 CHAN KA YEUNG YUNG HO KEI 陳偉聰
陳健輝 WONG HING FONG 馬子龍 陳振豪 NG YU KONG
黎思平 SIU YAI FAI NG HOI FONG SO HOK PUN
PANG SHIU TONG 譚紹恒 黎希楠

《街頭霸王 2nd IMPACT》海報 67名

LAU CHUNG SING JACKY MA WAI HO TSANG MONG WAI
陳適誼 吳鈞寶 CHU SIU LUN CHAN KAM CHUEN
LAU CHI MAN JELLY LAI 周卓偉 CHAN KA HANG
CHAN SHING KWAN YEUNG YUK WAI BENSON KWAN
YU WING MAN LAM MAN KIT 區建業 凌畢華 李永賢

由於篇幅所限，未能盡錄得獎者的姓名，故本刊將個別發信通知各得獎者。

本刊將個別通知各得獎者領獎辦法

第67期 PLAYER'S CHOICE 參加表格

姓名：＿＿＿＿＿ 年齡：＿＿＿＿ 身份證號碼：＿＿＿＿＿

地址：＿＿＿＿＿ 聯絡電話：＿＿＿＿＿

（遊戲名稱及資料請參閱「新GAME時間表」）

1. 你最喜愛的PS遊戲
遊戲名稱：＿＿＿＿
遊戲生產商：＿＿＿＿

2. 你最喜愛的SS遊戲
遊戲名稱：＿＿＿＿
遊戲生產商：＿＿＿＿

3. 你最喜愛的街機遊戲
遊戲名稱：＿＿＿＿
遊戲生產商：＿＿＿＿

4. 你最期待的三款PS遊戲
遊戲名稱：＿＿＿＿ ＿＿＿＿ ＿＿＿＿
遊戲生產商：＿＿＿＿ ＿＿＿＿ ＿＿＿＿

5. 你最期待的三款SS遊戲
遊戲名稱：＿＿＿＿ ＿＿＿＿ ＿＿＿＿
遊戲生產商：＿＿＿＿ ＿＿＿＿ ＿＿＿＿

6. 你最希望移植到PS上的遊戲
原著機種：＿＿＿＿
遊戲名稱：＿＿＿＿
遊戲生產商：＿＿＿＿

7. 你最希望移植到SS上的遊戲
原著機種：＿＿＿＿
遊戲名稱：＿＿＿＿
遊戲生產商：＿＿＿＿

8. 你最期待中文化的PS遊戲
遊戲名稱：＿＿＿＿
遊戲生產商：＿＿＿＿

9. 你最期待中文化的SS遊戲
遊戲名稱：＿＿＿＿
遊戲生產商：＿＿＿＿

10. 你最喜愛的男性遊戲人物
人物名稱：＿＿＿＿
遊戲名稱：＿＿＿＿

11. 你最喜愛的女性遊戲人物
人物名稱：＿＿＿＿
遊戲名稱：＿＿＿＿

12. 你需要哪個遊戲的攻略本？
遊戲名稱：＿＿＿＿
遊戲生產商：＿＿＿＿

為保障閣下之私穩，請將表格放入信封內投寄。

新世紀EVANGELION 鋼鐵的女朋友

文：米奇

AVG	製造商：SEGA ENTERPRISES	價格：6800日圓
MEM	容量：CD-ROM（2枚組）	預定發售日：3月

SEGA SATURN



■EVA在遊戲中也會有戰鬥場面，但幾乎都是用來交待故事的。

話題的電腦作品決定移植SS

去年七月，GAINAX為當時熱潮正盛的《新世紀EVANGELION》推出一隻電腦遊戲《鋼鐵的女朋友》，這受到很多電腦遊戲迷和EVA迷的關注，因為以當時的水平來說，《鋼》對用家的電腦要求很高，大家都想知道那個遊戲有甚麼厲害之處，要用上那麼高檔（當時來說）的電腦來玩。而在香港，平時很少有售的日本電腦遊戲也因為《EVA》的熱潮而入口這遊戲，更曾炒賣到1200元之譜。

繼最近台灣的華義國際宣布推出《鋼》的中文版後，世嘉亦突然宣布將這遊戲移植SATURN，這會否就是《EVA》在SATURN上最後一個遊戲呢？

重視劇情的遊戲

對於喜歡玩AVG遊戲的玩家來說，《鋼鐵的女朋友》可以說是比較簡單。《鋼》的內容比較着重故事性，遊戲方面除了簡單的路線分歧會改變少許對白之外，基本上可以說是直線進行的遊戲，而在電腦版中，這遊戲就三個結局，而且都是在最後一個選項中決定，所以對不擅長玩AVG的新玩者來說，這遊戲會讓他們很輕鬆地了解到整個故事。





■霧島真奈其實也是由林原惠配音的，據知今次遊戲是採用了新的聲帶安排，把配音內容以一段過的聲帶輯錄起來。



■在這個遊戲裏，綾波麗成了大配角

■你會在遊戲中發現明日香的另一面（如果你找到那個結局的話）

和使徒無關的戰鬥

《鋼鐵的女朋友》的故事發生在電視版故事的第8至13話之間，可以說是一段青春的小插曲。故事講述在一個晴朗的滿月夜，第三新東京市內突然出現一件神秘物體，日本的自衛隊立即出動迎擊，但是NERV卻完全按兵不動，觀看事情的發展。

翌日，有一位女孩霧島真奈入讀真嗣的一班，那女孩一開始便對真嗣展開猛烈的追求，令平時一直看不起真嗣的明日香妒火中燒。但是，真奈卻好像隱藏着另一個身份，到底她對真嗣的感情是不是真的，還是另有圖謀？

■遊戲中當然少不了NERV的各人物了。



■在第三新東京市內出現的物體看來不是使徒，那到底是甚麼呢？

■神秘物體的足跡



■真嗣對真奈也戀真心的

■明日香對真奈追求真嗣很是不滿



■假如大家在遊戲中用心留意的話，會發現在電視版中很少見的各人的另一面

新人物新關係

在《鋼鐵的女朋友》的故事裏，人物間的關係跟電視版不盡相同，當中最不同的當然首推明日香了。這位高傲的大小姐一向只黏着加持龍治不放，但今次當真奈追求真嗣的時候，卻不自覺地嫉妒起來，隨着故事發展，大家更會發現遊戲中的明日香原來對真嗣蠻有意思。這可能令看慣電視版的EVA迷覺得格格不入，但就正好符合了電影結局中為甚麼會剩下真嗣與明日香這一對了。

至於霧島真奈方面，這位女孩的行動力很高，對於喜歡的人總希望由朝到晚都留在她身邊，甚至為了追求心中所愛而做出激烈的行為。

霧島真奈

出生日：2001年4月11日
年齡：14歲
星座：山羊座
血型：O型
身高：150CM
體重：40公斤以下
擅長的項目：游泳
喜歡的事物：音樂（特別是西方音樂）



■霧島真奈是出自貞本義行手筆的





TEXT：KOTARO

OFFICIAL PRODUCT

FIG | 製造商：NAMCO | 發售日：98年春
價格：未定 | 記憶：1 BLOCK
2P | MEM | PlayStation

＊以上畫面仍屬開發中

續報！公開遊戲開發度40%之畫面

向着完全移植的目標進發

在64期《遊戲誌》中，我們已公開了《鐵拳3》部份角色的畫面，亦為大家對PlayStation家用版《鐵拳3》作了簡單的介紹，然而今次我們則主要為大家公開遊戲最新的開發畫面和「鐵拳王」三島平八與家用版原創隱藏角色，以及遊戲各樣的最新情報。





PlayStation 版新要素



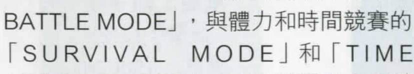
除了遊戲作完全移植之外，PlayStation家用版亦加入了不少更新的元素，令大家更能感受家用版《鐵拳3》的獨有之處。

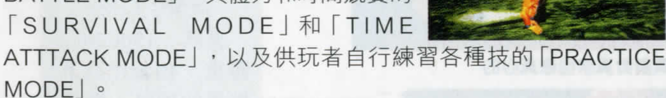


原創模式



一如以往PlayStation版的《鐵拳2》那樣，遊戲當然不少得新追加的原創遊戲模式。當中保留移植自業務用街機內電腦和二人對戰的「ARCADE MODE」，更有供二人對戰專用、能設定HANDICAP的「VS MODE」，以隊賽形式對戰「TEAM BATTLE MODE」，與體力和時間競賽的「SURVIVAL MODE」和「TIME ATTTACK MODE」，以及供玩者自行練習各種技的「PRACTICE MODE」。





CG MOVIE

繼承《鐵拳2》的優良傳統，遊戲除了追加家用原創CG OPENING之外，各角色均有着其獨有的CG MOVIE間場片段，交代遊戲中的重要劇情。

MOTION CAPTURE

於《鐵拳3》世界中登場的角色，他們都以各種洋溢個性的格鬥技對戰，而為了將其真實動作一一重現，此遊戲所使用的MOTION CAPTURE，均由世界現役中的選手攜手協助，將格鬥精髓融匯於真實動作中，在角色上再次重現。





隱藏角色登場！他的名字叫「GON」

於講談社旗下刊物《週刊MORNING》作不定期連載漫畫《GON》（預定98年3月起再繼續連載）的角色「GON」（岡），成為PlayStation家用版的原創角色，雖然詳細使用條件仍未定，但有一點可以肯定，其魅力對《鐵拳3》會帶來很大的衝擊。







■難道是恐龍ALEX和袋鼠ROGER的取代者？





■高熱火焰！？



■遊戲中GON獨有的CG MOIVE

《鐵拳3》世界觀

自三島一八在「THE KING OF IRONFIST TOURNAMENT 2」中葬身火山口後，戰鬥亦告一段落。不久，風間準誕下與三島一八所生的兒子——風間仁，一個和三島一八同樣擁有神秘力量的少年，在風間準的養育下得以長大。

然而於十五年後的冬天，平八命令「鐵拳眾」發掘INDIO之遺跡，當中發現謎之生命體，一個能令三島平八完成征服世界的美夢之「鬥神」……

CHARACTER PROFILE

～命運之閃電～風間 仁JIN KAZAMA

DATA

國籍：日本
格鬥STYLE：三島流喧嘩空手改、風間護身術（來自母親所教的以及我流）
年齡、身高、體重、血型：19歲、180cm、75kg、AB型
職業：格鬥家
趣味：森林浴
喜好的東西：母親之教導
厭惡的東西：欺騙人的行為

STORY

三島一八和風間準之子，十五歲那年，得悉自己為一八之子的關係同時，母親因「鬥神」事件遭不測，轉折間跟上祖父平八修行，四年後，成為集風間流柔術和三島流喧嘩空手於一身的格鬥家。



～超熱血格鬥家～PAUL PHOENIX

DATA

國籍：AMERICA美國
格鬥STYLE：以柔道為基本的綜合格鬥技
年齡、身高、體重、血型：46歲、187cm、81kg、O型
職業：現時無業，正進行成為宇宙第一強者的修行
趣味：BIKE騎電單車
喜好的東西：PIZZA薄餅、GASOLINE氣油之氣味
厭惡的東西：日本的高速道路（因上次大會被塞車所困）

STORY

前回大會後，格鬥家PAUL十九年來沒有怠慢，依然繼續修行，在偶然的情況下，得悉第三屆「THE KING OF IRONFIST TOURNAMENT」舉行，四十六歲仍壯健的他，以不敗之心再次參加比賽。



～甦醒之炎龍～FOREST LAW

DATA

國籍：AMERICA美國
格鬥STYLE：MARTIAL ARTS軍用武術
年齡、身高、體重、血型：25歲、177cm、66kg、B型
職業：MARSHELL道場第2代師範（預定）
趣味：購物
喜好的東西：信用咭（替PAUL支付大會參加費用，以及購買氣油的費用）
厭惡的東西：二人一起乘電單車（因PAUL的駕駛技術着實恐怖）



STORY

MARTIAL LAW的第二代，本於父的道場下修行，但後受PAUL牽引而出外修行，與PAUL同乘其座架一同上路，更無視父親的忠告與PAUL參加「THE KING OF IRONFIST TOURNAMENT」。

～SUPER POLICE超級警察～雷 武龍 LEI WULONG

DATA

國籍：中國
格鬥STYLE：以五形拳為主軸的各種拳法
年齡、身高、體重、血型：45歲、175cm、65kg、A型
職業：警察官
趣味：電影鑑賞、午睡
喜好的東西：SONY製品（因曾經拍過其CM廣告）
厭惡的東西：犯罪、惡人

STORY

前回大會的十九年後，雷武龍繼續調查國際性的犯罪案件，雖然已年屆四十五歲，但其「SUPER POLICE」的稱號，仍叫世界中的犯罪組織聞風喪膽。然而世界各地發生格鬥家失跡事件，雷武龍為了調查與此事扯上關連的三島財閥之長——三島平八，而參加「THE KING OF IRONFIST TOURNAMENT」之戰鬥。



～ANGER OF BEAST 野獸之怒～ KING

DATA

國籍：MEXICO墨西哥
格鬥STYLE：WRESTLING摔角
年齡、身高、體重、血型：28歲、200cm、90kg、A型
職業：PROFESSER摔角手、經營孤兒院
趣味：令小孩子快樂
喜好的東西：ARMOR KING和交換勝利的啤酒
厭惡的東西：小孩的淚

STORY

經營養育孤兒院的少年——KING，其友ARMOR KING因「鬥神」事件亦遭遇不測，為友情，KING決意參加「THE KING OF IRONFIST TOURNAMENT 3」之戰鬥。

～SILENT ASSASSIN 沉默的刺客～ NINA WILLIAMS

DATA

國籍：IRELAND愛爾蘭
格鬥STYLE：以骨法、合氣道為基本的暗殺格鬥術
年齡、身高、體重、血型：22歲、161cm、49kg、A型（外貌於COLD SLEEP冷凍睡眠中而改變）
職業：暗殺風間（因被操縱）
趣味：尋找記憶
喜好的東西：無記憶（不再喜歡MIKE TEA奶茶）
厭惡的東西：無記憶（不再討厭ANNA）

STORY

前回大會中，暗殺指令因姊妹相爭而失敗，落得進入冷凍睡眠試作機二號實驗台的下場。二人甦醒後已是十五年後的世界，鐵拳眾在發掘「鬥神」時，鬥神之氣牽引NINA，因而再次被操縱暗殺風間仁，然而下一個目標則是……

～計謀之宇宙忍者～吉光 YOSHIMITSU

DATA

國籍：無（原為日本）
格鬥STYLE：卍忍術進化型
年齡、身高、體重、血型：？歲、178cm、63kg、O型
職業：卍黨首領
趣味：相撲觀戰、NET SURFING網上瀏覽
喜好的東西：GAME CENTER遊戲機中心（特別是新宿）
厭惡的東西：惡人、對戰時欠缺風度的人

STORY

長年研究再生和不老不死的方法，在世界有名格鬥家失跡事件上，吉光得悉甦醒中的「鬥神」之血，能令其母親再生完成此研究，為得「鬥神」之血，吉光決意參加「THE KING OF IRONFIST TOURNAMENT 3」大會之戰鬥。



～愛玩活潑之女孩～凌 曉雨 LING XIAOYU

DATA

國籍：中國
格鬥STYLE：八卦掌、劈卦拳為基本的各種中國拳法
年齡、身高、體重、血型：16歲、157cm、42kg、A型
職業：高校一年生、照顧熊貓
趣味：參觀世界各地的遊戲場和旅行
喜好的東西：肉饅、餡餅、蝦燒賣、北京填鴨、燒墨魚等
厭惡的東西：數學老師

STORY

喜歡參觀世界各地的遊戲場和旅行之十六歲少女，為於中國建設理想遊戲樂場之夢想，因而與三島平八立下約定以取得「THE KING OF IRONFIST TOURNAMENT 3」大會優勝作為建設遊戲樂場的條件。

～熱血太郎～花郎 HWOARANG

DATA

國籍：韓國
格鬥STYLE：跆拳道
年齡、身高、體重、血型：19歲、181cm、68kg、O型
職業：街頭欺詐集團之首領
趣味：風帆（運動能手）
喜好的東西：ROCK搖滾樂、打架（吵架亦很強）
厭惡的東西：三島流喧嘩空手、風間 仁

STORY

專於熱心跆拳道的少年，是街頭欺詐集團之首領，因誤會而與三島流喧嘩空手和風間仁立下不解之緣，其後花郎之師範被謎之生明體鬥神襲擊而行跡不明，為追尋鬥神參加「THE KING OF IRONFIST TOURNAMENT 3」大會與其一決高下。



～監獄之復讎鬼～ EDDY GORDO

DATA

國籍：BRAZIL巴西
格鬥STYLE：KABOERA卡普拉（南美傳統足技）
年齡、身高、體重、血型：27歲、188cm、75kg、B型
職業：無
趣味：帝王學
喜好的東西：權力
厭惡的東西：無力

STORY

生於資產世家，為繼承父業學習帝王學，其後不幸被謎之組織誣蔑而入獄，獄中的地獄式生活，着實叫人求生不得、求死不能。但在偶然的情況下，監獄發生暴動，因而遇上一名老人傳授南美傳統足之技「KABOERA卡普拉」，於八年的歲月裹，其復讎之心正向着謎之組織——三島財閥所舉辨的「THE KING OF IRONFIST TOURNAMENT 3」大會挑戰。

～鐵拳王～三島 平八 HEIHACHI MISHIMA

DATA

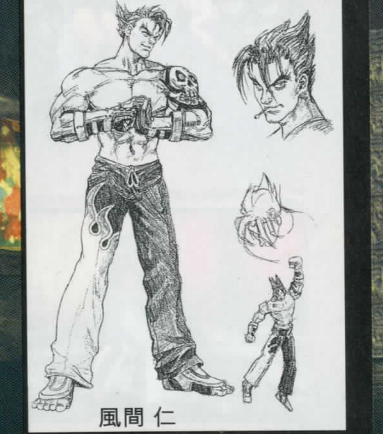
國籍：大概是日本（為日本政府所否定）
格鬥STYLE：三島流喧嘩空手
年齡、身高、體重、血型：73歲、179cm、80kg、B型
職業：三島財閥之長
趣味：座禪、沐浴
喜好的東西：掌握世界
厭惡的東西：無

STORY

在意料下與風間仁一同修行，得到其信賴之「師」，而他深信風間仁與一八同樣有着不思議的神秘力量，所以將其鍛練繼承一八之血脈，以鬥神之力企圖征服世界，完成一己之慾的美夢。

人物設定集


EDDY GORUD


風間 仁


凌 曉雨


雷 武龍



修羅の門

TEXT：覺羅

FIG　MEM　2P

製造商：株式會社講談社　預定發售日：98年4月
價格：5800日圓　容量：CD-ROM

PlayStation

如果閣下是一位很久以前已經接觸遊戲機，亦曾經擁有過MEGA DRIVE的玩家，相信應該還記得MEGA DRIVE曾經推出過《修羅之門》的遊戲，當時玩法是以指令形式來進行，而且亦相當吸引。相隔了很多年，講談社再次推出修羅之門，不過形式上就由指令格鬥變為現在時興的多邊形立體格鬥，相信修羅之門的Fans就要多加留意。

遊戲的模式

遊戲內的主要模式包括「一人」、「對戰」、「百人組手」。

「一人」的意思是在八個人物中選擇一人和其餘的人物戰鬥。

「對戰」的意思是和好友作技術交流

「百人組手」的意思是利用自己的角色將一些嘍囉擊倒，然後再和BOSS對戰。



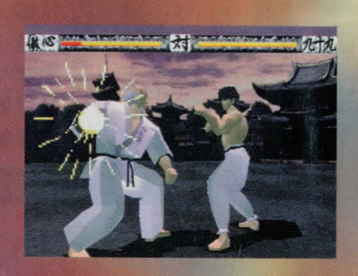
原作人物・幻之對決

遊戲內的原著人暫定有8人，另外會再加入一個原創的女性人物，他們全是不同流派的格鬥家。而且這遊戲最大的特色是可以令到一些無可能在漫畫上見到的場面活現眼前，如「陸奥九十九」對「龍造寺徹心」、「飛田高明」對「片山右京」等。



儲氣的系統

在遊戲內有幾位人物是可以作儲氣，分別是龍造寺徹心、海堂晃及哈利斯（哈利斯是叫儲power），儲氣的作用是可以令平時普通攻擊的威力提昇，但是儲氣的時候會出現極大的破綻。有利有弊，如果可以善用儲氣，就能令角色的威力提高。



簡單的操作

雖然近年來的立體格鬥都是以一些複雜的指令來使出必殺技，令到有某些的玩者興趣大減，但《修羅之門》卻是以一些簡單的指令來操作，希望可以適合各類型的玩家。



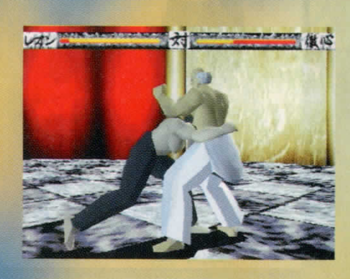
連　技

和其他格鬥遊戲一樣，它亦設有連續技系統，不過連續技的組合方法就要由玩者去創造，然而連續技在遊戲內佔有相當的重要性。



一本決勝負

遊戲內的一回合是稱為「試合」，但其實可以稱為「死合」，原因遊戲是以一回合決勝負，所以不是你死，就是我亡。



登場人物介紹

陸奧九十九

陸奧圓明流的唯一的傳人，為了要延續圓明流的不敗傳說和証明圓明流是世界最強的格鬥技，於是便去世界各地找尋更強的對手挑戰，而九十九就擁有修羅般的實力。





龍造寺徹心

神武館的創辦人，在日本格鬥界中有武神的稱號。以前曾經敗於陸奧真玄的手上，後來在「異種格鬥選手權」中和不破圓明流的傳人戰鬥而導致失明。



■龍造寺徹心的「一擊必殺」

海堂晃

龍造寺徹心的大弟子，擁有超凡的實力，獨創「雙龍腳」這超乎常人的招式。曾經在對九十九一戰中避開了必中的「虎砲」，而且還迫九十九使出奧義「無空波」。



■片山右京的「菩薩掌」

飛田高明

是日本摔角界最強的選手，亦曾經在日本「異種格鬥選手權」中和九十九鬥得難分難解，是擅用寢技等摔角招式的選手。





片山右京

是鬼道館的人，有貴公子之稱，而且擁有「菩薩掌」此必殺技。在對九十九一戰中曾經進入過神之領域。





哈利斯

擁有破壞王之稱的摔角手，由於實力太強而且又不服從世界摔角聯盟的命令而被趕出摔角界，為了要成為世界最強的男人而參加在巴西舉行的「異種格鬥大賽」。



伊格納西歐

神武館巴西分局的弟子，以前是一位足球員，但後來被神武館的德光所發掘而成為格鬥家。由於擁有非比尋常的力量，所以有重型戰車之稱。



雷恩

葛雷西羅柔術的傳人，擁有惡魔一般的面孔和實力，但因一次比賽而誤殺對手，結果內疚而引退，之後成為一名牧師去幫助貧民區的人。後來為了貧民區而去參加異種格鬥大賽。



■雷恩惡魔化時的情況



格鬥美少女

遊戲中有一個原創的女戰士，而且還是由川原正敏親自設計，但究竟她是使用那種功夫卻仍然是個謎，各位讀者就要留意日後的報導。









THE KING OF FIGHTERS 京

宿命之戰、再度展開！

 ＊以上畫面仍屬開發中

製造商：SNK／夢工房	發售日：春預定	
價格：5800日圓	容量：未定	記憶：BLOCK數未定

AVG　MEM　PlayStation

TEXT：KOTARO

原創故事

格鬥遊戲名作《THE KING OF FIGHTERS》系列，自推出以來，深受歡迎，然而這次《THE KING OF FIGHTERS》則以ADVANTURE冒險形式於PlayStation上登場。遊戲改編自連載於《霸王MAAMGAZINE》（現已成為不定期附錄刊物）中的漫畫《THE KING OF FIGHTERS京》，將原著故事加進原創要素，在作者夏元雅人筆下的世界觀重新再次表現出來。遊戲中，玩者扮演故事主人公草薙京，於日本、亞洲和美國等地尋找同往《THE KING OF FIGHTERS'97》比賽之同伴，當中有着不少戰鬥和考驗待玩者去解決，從而影嚮日後原創的分岐點和同伴成員之改變，而最後結果會是怎樣？就完全操縱於玩者的手上。今次我們就為大家介紹《THE KING OF FIGHTERS京》初公開的故事流程，以及遊戲中的原創角色，讓大家也可認識《THE KING OF FIGHTERS》格鬥世界外的故事。





STORY 介紹

遊戲故事基本由五章所構成，從序章、日本篇、ASIA篇和AMERICA篇中選出兩名同伴，作為參與THE KING OF FIGHTERS'97篇中的比賽。

序章～一切從招待狀開始～

KOF'96優勝後，草薙京的生活又回復從前一樣，更收了少年矢吹真吾為徒，傳授其草薙流古武術。然而謎之三人眾的出現，以及THE KING OF FIGHTERS'97的招待狀，令草薙再次被捲入戰鬥的旋渦之中……





日本篇～草薙一族與OROCHI宿命之戰的序曲～

故事主要圍繞草薙柴舟之堂兄草薙蒼司，以及蒼司之妹草薙葵，因血脈之宿命和草薙流古武術後繼者，而作出不同的決擇。



ASIA篇～OROCHI之陰謀，京的戀人雪之危機～

京的戀人雪因被捲入OROCHI的陰謀之中，雪的失跡令草薙京為着尋找的道路而進發，及至亞洲的中國，除了得到重要情報之外，更遇上強敵的考驗。



AMERCIA篇～SOUTH TOWE奇病蔓延之謎～

剛抵達美國的京，立即再面對新考驗，SOUTH TOWER發生奇病蔓延事件，當中與大手製藥社有着不為人知的關係，而幕後操縱者更是BILLY和GEESE。



THE KING OF FIGHTERS'97篇～THE KING OF FIGHTERS'97揭開序幕～

於各篇中所找尋的同伴裏選出兩名為PARTNER，展開宿命之戰……





STORY 構成

序章

↓

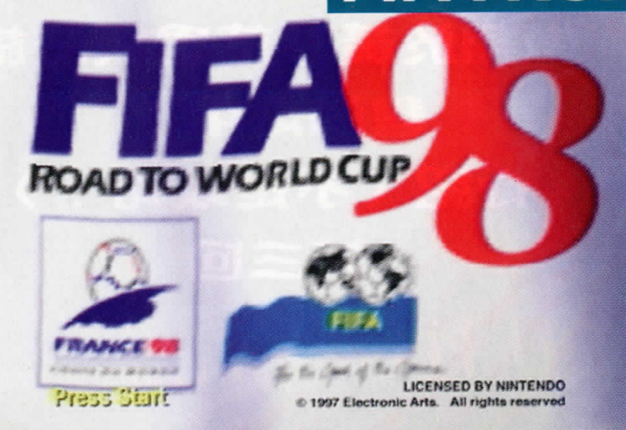
日本篇　ASIA篇　AMERICA篇

↓

THE KING OF FIGHTERS'97篇



FIFA ROAD TO WORLD CUP 98



繼PlayStation及Sega Saturn分別推出該遊戲之後，今次終於輪到N64了。相比起之前兩款機種，N64在畫面處理上是較為出色，加上省卻了Load碟的時間，玩者不需等待便可立刻進行遊戲，令大家玩起來更有暢快的感覺。

By: Agent X · Glen



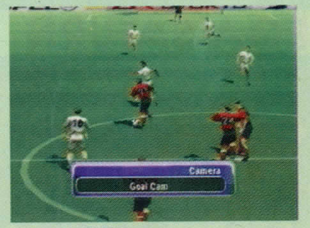
基本操作方法

	進攻時	防守時
3D Analog桿	選手移動	相同
A	傳球	選擇控制球員
B	射球	攔截
C↓	LOB及傳中球	鏟球
C←	加速奔跑	相同


■Z+C↓，挑起球來超越對手。

視點

遊戲主要有八個不同的視點，提供予玩者選擇。當中主要有：Tele(電視)、Sideline(邊線)、Action(動作)、Goal(龍門)、Stadium(會場)、Shoulder(肩)、Ball(球)及Tower(高點)。每一視點，都會帶給玩者不同的感受。



■ Goal視點。

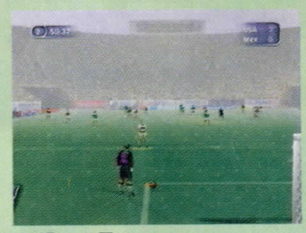


■ Tele視點。

比賽環境

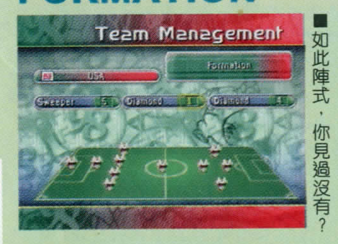
遊戲中設有不同的比賽環境，如：Clear(晴)、Hot(炎熱)、Rain(雨)、Sleet(霧雨)及Snow(雪)。不同的比賽環境下，是會影響球員的控球、走動，以及球員的體力消耗；亦會影響玩者的視線。


■ 雨天。


■ 漫天風雪。

基本戰術運用講座

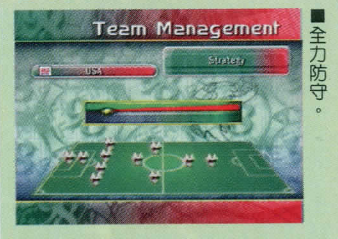
FORMATION



■如此陣式，你見過沒有？

在足球比賽中，陣式對於球隊的勝負，有著不可或缺的關係。一個能夠配合球隊的陣式，確能發揮球員應有的實力。遊戲中，前中後各線最多只可容納五名球員；所以玩者可作一些特別的陣式，如5-1-4、1-5-4等等。

STRATEGY



■全力防守。

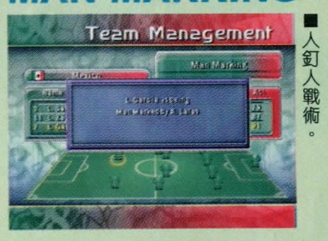
遊戲中，玩者可以根據賽事的變化而對球隊作出適當的調整；例如當球隊落後時，便可將防線推前，以實行前場緊迫及全體進攻。相反若遇上強敵或欲保持勝果的話，便應將防線拉後，以便進行穩守突擊。

POSITIONING



玩者除了可改變陣式，調動全體球員之外，更可以在這裡將個別球員的位置改變。例如，玩者可以將一名中堅移左或右，以加強兩闢的防守；或將中場球員集中，以便進行中央突破。

MAN MARKING



■人釘人戰術。

一場足球比賽，總會出現一些皇牌球員被對手凍結，甚至因此而有令球隊敗陣的情況。能夠釘死對方射手，便可減少失球的機會；相反，如何擺脫對手的看管，便是玩者的技術了。此外，玩者亦應小心使用人釘人時，被對手乘機將防線拉開，而引致失球的悽慘景況。





傲翔於黃沙萬里與茫茫碧海之中！介紹（不是攻略！）第三回

ALEL~PLANZER DRAGOON RPG~

TEXT BY 見習龍騎兵HAJIME少尉

*全部資料及畫面皆為開發中

RPG	製造商：SEGA	發售日：1998年1月29日
MEM	容量：4CD-ROM	售價：6800日圓

SEGA SATURN

帝國機密檔案ε

WORLD MAP（ワールドマップ）

在這個地圖畫面中還可以選回曾到過的地區，而不用在平時的移動畫面移動，當不想戰鬥或是想快速移動便可這樣做。只要按START，選地圖表示（マップを表示）便會出現兩個ICON，選WORLD MAP移動（ワールドマップに移動）便會強制離開移動畫面而進入WORLD MAP地圖畫面。不過只限於曾走完的地區，還未到過的地區還是要在平時的移動畫面中移動。









帝國機密檔案ζ

龍的變形——TYPE SELECT（タイプセレクト）

自擊敗了HAIGA之後，不知是受其啟發還是牠本身能力的覺醒，飛龍由原來的「素體」升格為「VARIANT WING」，擁有隨時變形的能力；而變形受攻擊力、心技力、防禦力、機動力等四項能力值的調整而影響。龍可分為相應於能力特徵的攻擊型、心技型、防禦型、機動型和標準型五種，根據不同的種類，成長、可使用的BERSERK和特殊技能均有所不同。

詳細的能力和資料如下：

- **攻擊力** 表示誘導激光的威力，和心技力相對，此消彼長。
- **心技力** 影響BERSERK的威力和BP的消費量，和攻擊力相對，此消彼長。
- **防禦力** 影響受敵人攻擊時受到的損害大小，和機動力相對，此消彼長。
- **機動力** 表示在戰鬥中改變位置時的靈活度，和防禦力相對，此消彼長。

攻擊型

激光的威力上昇率高，此外在行動力全滿的狀態，在一定的確率下會對敵人的攻擊自動進行反擊。可學會ATTACK CLASS的BERSERK技。

心技型

在行動力全滿的狀態，可以回復少量的BP。此外最大BP的上昇率高，可提早學會SPIRITUAL

防禦型

可學會DEFENCE CLASS的BERSERK技，在行動力全滿的狀態，防禦力能在一定

機動型

LEVEL UP時，手槍的威力上昇率大，可學會AGILITY CLASS的BERSERK技。此外在行動力全滿的狀態，能自動從一切不正常狀態中回復過來。



黃土

早上，別過了化作廢墟的村落佳拿斯，我們一行2人1龍便向着卡魯沙漠進發。在這個沙漠中滿是各種攻性生物，有些是惡意的，會主動襲擊我們，也有如沙蟲那類不會向我們攻擊的。不過無論是那一種，賈殊都能一一說出牠們的名字、特性和弱點，見識之淵博實在令我嘆為觀止。可是，他知道的這些我覺得已超越了一般盜掘者所知道的了，到底他的身份和目的是……？

「艾傑，看到嗎？紅色那隻就是首領了！」他說

嗯？好吧！我把子彈全送上托普（トゥプ）群中紅色的那頭身上，在天空中散落的當兒，其他托普也四散了。

（不管如何……我想至少在現在是可以相信的同伴吧！）

在這一大片黃沙之中，零星的散落着各種ITEM BOX，不知是誰遺下的呢？此外，還有舊世紀的沈船、一些鳥居般的巨石、如及躍動的沙蟲……

在這時，我們看見沙堆中有一些不尋常的土丘。

「那些…難道是祖斯（ズースー）？」賈殊

只見原本一動也不動的「土丘」劇烈起伏着，四周的沙如同呼吸的節奏般揚起了。



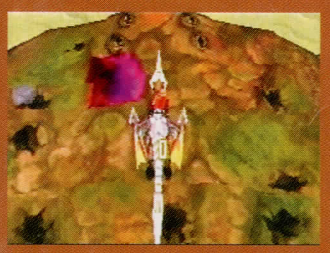


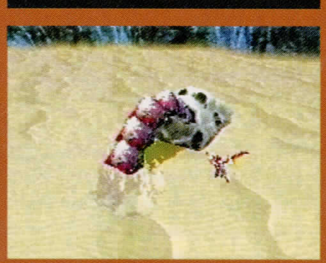












巨獸

「祖斯？甚麼來的！？」

「看着吧……來了！」

在沙塵中，只見「土丘」動了起來，是一隻扁平、龐大無比的「生物」！

「這是……這傢伙是攻性生物來的嗎！？」我看得呆了「怎樣作戰？跟這樣的傢伙！？」

「牠的弱點隱藏在某個地方，被打中會呈紅色的那處……集中攻擊那　把他打倒吧！拜託了，艾傑！！」

說是容易，可是……該打哪裡？是這裡？不……是這裡？還是這裡？幾乎每一處都可以攻擊……

對了，可以用這個！SPIRITUAL CLASS的BERSERK技VADOヴァド！向牠以無視裝甲的高熱火球攻擊，弱點就暴露了出來！正在得意之際，冷不防就給牠那「灼熱的吐息」擊中！還好受到的損害並不怎麼嚴重，於是便繼續集中攻擊牠，不料牠竟將受傷的部份「再生」痊合了！不過那個弱點應該還在的……雖然看不到，憑著之前的記憶，我把鎗咀瞄向其中一個土丘……

「打中吧！」

隨着一聲巨響，祖斯就這樣完全沈默了。

之後，沒有了這頭巨獸的阻隔，沙蟲群愉快地在這片沙海中飛躍，而其中一條更撞破了一塊岩石般的東西，鑽了進去。

「艾傑，看到了吧？」

「那是……洞窟？」

「對，真不錯呢！我們也追上去吧！」

於是，我們便飛了進去。

綠洲

通過了地下道之後，便到了另一個沙漠區域，在搜索另一通道的時候，無意中發現了一個沙漠旋渦，在裏面中有一條幼小的沙蟲在苦苦掙扎着。一時憐憫之心猶然而生，遂出手幫了牠一把（以LCS的CAUTION），當小沙蟲脫險時，一條大沙蟲隨即大叫起來。

「救了沙蟲的幼生嗎？對攻性生物那麼好不是好事啊！」

「才不是呢！幫幫手不是甚麼壞事吧！」

跟着大沙蟲撞破了岩壁，現出另一條通道。雖然是「死胡同」，但可以找到HI-VULCAN（ハイバルカン），裝備好可以增加手槍一次發射的子彈數目。

再飛了不久，便望見黃沙中的一小片綠洲。

「賈殊，就是那綠洲嗎？」

「對……但是，那地下水脈的入口被舊世紀的遺物堵塞了。」

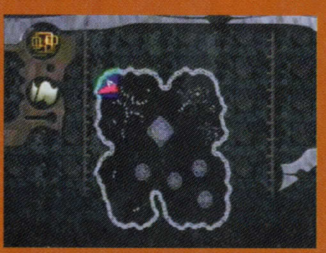
那怎麼辦好呢？（使用LCS的ACCESS）

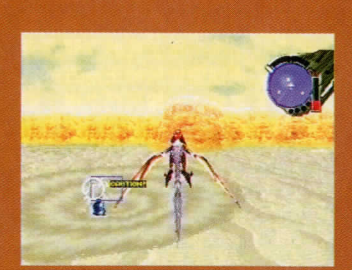
「開始閃動了……在和其他遺物同調，不知在那　有同樣的遺物，開始運作起來。去找出來吧！」賈殊說

果然就在不遠處，發現了一個原本靜止不動的東西在旋轉起來，我指使龍把它打掉。

「有聽到甚麼聲音嗎？」賈殊又說

趕緊飛回頭一看，只見原先綠洲裏的怪東西和水都不見了，剩下的只有一個很深的洞穴。在旁邊的記錄機械儲存後，懷着未知與不安的心情，我們便去洞穴深處飛去。











遺跡

行行重行行，通過了一個又一個的洞穴，一個又一個的沙漠；不經不覺間，我們便到了通往地下遺跡的入口。

只見黃沙堆中隱隱見到部份遺跡，入口呢？一點也看不到。

「糟了，通往地下遺跡的入口被風沙埋着了，看來要清理掉這些沙才行……想想辦法吧！」

可是……該怎辦呢？

在附近有好幾個ITEM BOX，打開後可以找到一些有用的ITEM，但都沒有可以清理沙的東西。

終於在一輪搜索之後，終於在不遠處找到另一個類似遺跡的裝置，經龍的激光照射下，一道龍捲風在附近出現，並移動到地下遺跡的入口，將沙捲走。

「太好了！將沙捲走了！」

「只要越過這裏就能離開沙漠，剩下的路就得往地下走了。輕鬆地前進吧！」

一瞬間，從原來的酷熱沙漠進到一個寬闊廣大的空間，一個黑暗、涼風陣陣的地下世界。

「厲害呀！在地下竟然有這樣的空洞存在……」我不禁讚嘆

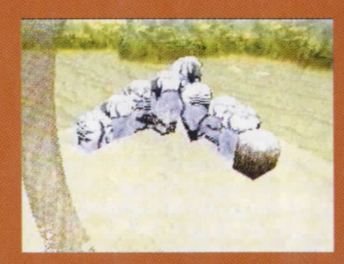
突然，一隻藍色螢光的生物悠然飛過

「甚麼？那隻藍色的是！？」

「HAISYUハイシュ？真可笑，這種規模的遺跡，牠來幹甚麼？也罷，快快把牠解決掉好了。」

只見這隻可憐蟲似乎毫無反擊能力，便向牠發射誘導激光，不料小小的體形耐久力卻是異常的高！

















蛻變

在沙中出現了一隻不知名的巨物，而HAISYU的點點燐光正飄落在那又綠又黃的巨物身上。而一些寄生虫正由巨物中飛出……「甚麼回事？」

我邊說邊以手槍向HAISYU攻擊。冷不防一群寄生虫從四方八面襲來「嗚嘩！」於是我立刻反擊，不料巨物卻「砂潛」到地下，使我無法傷到牠！我只好集中攻擊仍在我視線範圍內的HAISYU。

一陣落石，令我們受到相當大的損害，由於那巨物躲了在沙下，根本看不見，也無法避開！可惡！我立即加倍奉還給牠。

但在這時，瀕死的HAISYU竟為巨物所「共食」了！而巨物將之吞下後變成機動形態。

「HAIGA（ハイガ）？」

雖然牠的弱點就在前方，可惜牠的最強攻擊也在那裏，只好躲到牠的正後方死角，於是我駕馭着飛龍移動。才猶豫一會，便會受到了從牠身上飛出的「槍」攻擊！怎麼辦？

在不知所措之際，HAIGA又變型成另一形態，裝甲形態！「甚麼！？」而我亦發現到，除了防禦激光攻擊這特技外，這個形態的牠還是沒有死角的！事到如今，我唯有孤注一擲，以SPIRITUAL CLASS的BERSERK技VADO攻擊！幸運地，不但能造成400餘的損害，HAIGA的左腕因此麻痺了。

進化

不過，HAIGA跟着變成了完全形態，外觀完全改變了。雖然受到的傷也幾乎全回復了，不過弱點也暴露了出來；反正牠的攻擊沒有死角，我不理會位於牠正前方的危險，集中攻擊！一輪死鬥之後，那畜牲終於倒下了！

「太好了！艾傑！」

就在擊倒HAIGA之後，飛龍的身體產生了意想不到的變化。（Model Change，成為1st Model）

「甚麼事了？這究竟是？」

「……賈殊！那個！！」我指向身後的沙地。

沙丘不尋常地突然隆起，更塵土飛揚起來。土丘高速移動，從我們的下方通過，來到我們的面前。

是HAIGA！還沒死？！旋即在我們出現的牠正鼓起牠的巨翼向我們示威。

「這畜牲是不死身嗎！？」

牠的身上放出了無數的「槍」

「甚麼？」

突然間，飛龍連外觀也改變了。

「變形！？」我們都驚訝於眼前的變化

變形後的飛龍放出了防護壁之類的東西，把「槍」全數擋下了。然後牠又變成另一形態，放出了前所未見的攻擊！就這麼一下子把HAIGA消滅了！

「厲害呀！」我忍不住讚嘆

「因應狀況而隨之改變的變形能力嗎？……這傢伙真是厲害……」賈殊説

「甚麼？」

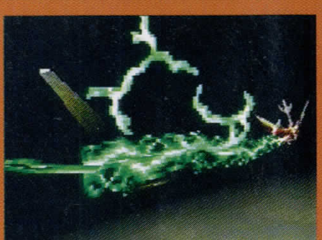
「不…沒甚麼。還是早點回到地面吧！遺跡的出口就在眼前而已！」

「嗯？」









暫別

幾經辛苦，我們終於越過了沙漠，到了另一地區。

「那麼，從這裏開始我一個人走好了。托你的福保住了小命，但盜掘者是冷漠的傢伙居多啊！他們很多時對事物都是就手旁觀的……」

說完，賈殊便向我揮手再見。

「呀！對了！」他像忘了甚麼重要事似的轉身，把一條項鍊似的東西拋過來

「拿着它往東飛，到達一個叫基拉班（キャラバン）的地方，這樣便可以得到助力。」

助力？

「不過，你得先把龍藏匿起來喔！」他續說「雖然只是相處了很短的時間，但真是一段很有趣的經歷呢！」

「那麼，大家也要好好保重，後會有期啊！」

「嗯！」

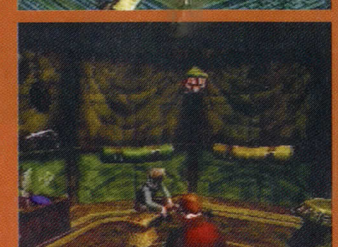
就這樣，我們各自踏上自己的旅程。

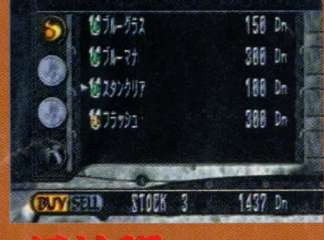
在營地裡，又再剩下我和飛龍，多少有點寂寞的感覺。

（可在營地進行記錄）

依賈殊所言，我把飛龍匿藏在村外，到了那個名為基拉班的小村中。為了方便四處遷移的關係，村子是以旅行車、帳篷等構成的。只見一個村童坐在地上玩耍，自得其樂似的。我在村裡四看了一會，發現一些帳篷是開的，便走進其中一個看看（用LCS）。











基拉班

「你是哪處的同行？唔？那項鍊是……」他望着我說「哈哈，賈殊的同伴嗎？最近都沒見過那傢伙呢……閒話少說了，請坐。」

我把事情告訴了他。

「古利明嗎？賈殊那傢伙…總是把身邊的人拖進麻煩事中……真是…」他頓了頓說「我只知道古利明那傢伙三日前來過。」

「真的！？」

「還強搶了藥物和武器」他續說「他們個個都兇神惡煞的，往北方禁止區域那邊去了。」

「禁止區域？」

「那是一個吹着猛烈的重力風暴的地方，除此之外，也有舊世紀的遺跡在那裡；不過在那樣的環境下，要自由飛行是很困難的，那裡連帝國軍也近不了。」

他說「讓我告訴你，連沒有見過的攻性生物都會從那兒出來，所以才被稱為禁止區域。」

「……那麼，隨你吧！他們和攻性生物的事。」

「這樣的話，我要去！向古利明施以致命的一擊……」

「嘿…我有事在身，不能帶你去；不過我會叫拜卡（バイカ）賣武器給你，那傢伙多少對舊世紀的事有點認識，雖然外表靠不住，但實是個可以信賴的人來的。」

「很多謝你！」

「不用道謝，有命回來的話，在禁止區域拾到的物件一定要賣給我啊！武器或彈藥就夠了。」

嗯！

別過了村長，我便往拜卡的店子走去。

禁止區域

在村中補給過ITEM，收集了情報（注意日夜、距離遠近對於談話內容的影響，而晚上有些地方是無法進入的），再回營地休息後，我便向傳聞中的「禁止區域」進發。

甫一進入這個區域，連古利明的影子都還沒看見，便觸動了遺跡的防衛系統，只聽得有關裝置以毫無感情的機械語調發出廣播。

「確認入侵者存在，實行一級戒備……」

不知明的物件以主裝置為圓心向四周高速散去了

「移行確認…往上空的轉送裝置封印」

（在這時，會有關於TYPE SELECTタイプセレクト的說明出現）

我發現其中一個不知明的物件就在附近，我指示龍將激光射向那附近。只見它以高速回到原先的位置。

看來，我得把它們一一找出，將之送回原來地方才行。而在這裏有很多ITEM BOX，即管收集起來吧……

突然，在碧藍的水（？）中出現了名為胡羅基特（ヴェロキタ）的純血種攻性生物！一群一群地出現的牠們，實力比以往見慣的雜種強多了！

一開始，牠們便發動了名為「侵入物排除SYSTEM」的系統，3隻在水面，其餘的則潛到水底。而牠們的弱點和最強攻擊俱在前方，我趕緊退到後方發射誘導激光，不料完全沒有效果！我再以手槍攻擊，還是打不傷！最後，在兩側的攻擊才湊效。

看來，「禁止區域」果然不簡單……







當然，艾傑的旅程不會就此完結，現在才是剛剛展開而已！

謎之少女AZEL、全長57米的ADORM DRAGON、古利明的真意、「龍」的一切……剩下來的，就留待各位去發掘了！

櫻大戰２～求你別死去～

サクラ大戰2 Sakura Wars

AVG SLG MEM
製造商：SEGA ENTERPRISES 預定發售日：98年春
價格：未定 容量：3×CD-ROM
SEGA SATURN

TEXT：覺羅

萬眾期待的世嘉98年大作《櫻大戰2》，將於98年春發售，相信又能引起櫻大戰的熱潮。較早前本刊已經介紹了遊戲的新人物織姬和利尼，今次會再為大家介紹遊戲內的新甲冑、戰鬥系統和影響人物關係和故事的LIPS SYSTEM。





LIPS SYSTEM

在上集櫻大戰中設有一個特別的故事系統LIPS SYSTEM，令到遊戲的事件變化很多。今集櫻大戰2當然保留了原有的LIPS SYSTEM，而且還將它改良成更複雜，令到遊戲的事件更加多元化和更考玩者的反應。



DOUBLE LIPS

是個更加刺激的系統，原因是它在一個大的時間限制內再加上很多有時間限制的細小問題，如果玩者能夠在大時間限制內答齊所有的問題當然是最好的方法。當然這是非常考驗玩者本身的反應、判斷力以及日語程度。





計時LIPS

計時LIPS的意思是當玩者在短時間內還未能選出適合的答案，過了一段時間後會出現多一個答案可供選擇，這會令到遊戲的變化更大。所以如果想取得更好的答案，那麼有時便不能作出太快的決定。





戰鬥系統

移動系

移動	可以移動的範圍表示，控制機體在範圍內移動。
もどる（返回）	新的指令，如果角色的行動回數還未用完的話，那麼便可以回復到還未移動的時候。





攻擊系

通常攻擊	使用機體中裝備有的基本武器作攻擊
必殺攻擊	使出強力的攻擊，不過就要氣力全滿的情況下才能使出，使出後氣力會變為零

防御系

防御	受到敵人攻擊時破壞減少
回復	回復機體的耐久力，但有回數限制
ため（積存）	用來儲存必殺技所需要的氣力

情報系

情報	戰鬥中各個機體的詳細資料表示
順番	人物的移動次序表示
上空	各機體的位置會在左上方的地圖上表示





終了　　結束玩者的會合

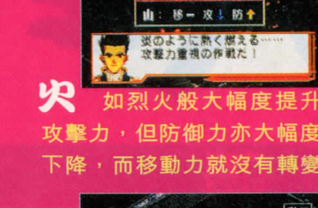


特殊

大神隊長專有的指令，可以發出「風、林、火、山」四個指令給各位隊員，而隊員的基本能力就會因指令作出適當的調整。



風 移動速度大幅度提升，相對地攻擊力和防御力大幅度下降



火 如烈火般大幅度提升攻擊力，但防御力亦大幅度下降，而移動力就沒有轉變



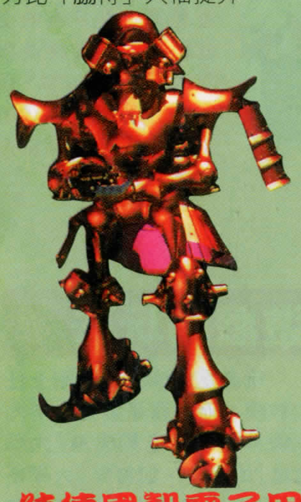
林 對於任何能力都不會有影響，是各方面最平均的指令



山 和「火」相反，防御力大幅度提升，而攻擊力就大幅度下降，移動力就沒有轉變

新的敵人

在《2》中帝國華擊團所要對付的敵人是一班稱為「黑鬼會」的神秘組織，但詳細背景仍然是一個謎，不過現在知道的是它們所擁有的實力遠超過上集的「黑之巢會」，而且他們擁有新的兵器「脇侍・改」。這機是上集櫻大戰中「脇侍」的改良版，但威力比「脇侍」大幅提昇。



正式名稱：脇侍・改
開發年期：不明
開發者：不明
製造：不明
全高：2300mm
換裝重量：606kg
主機關：不明

機體介紹



帝國華擊團・花組專用機一光武・改



正式名稱：虎型靈子甲冑兵器
使用目的：維持治安／與妖魔戰鬥
開發年期：1924年6月
製造：神崎重工／帝國華擊團工廠
全高：2532mm
肩高：1875mm
換裝重量：728kg
主機關：蒸氣併用靈子機關(改良型)

純德國製靈子甲冑一EisernKleid(鐵之裙)

正式名稱：EisernKleid III 型
使用目的：維持治安／與妖魔戰鬥
開發年期：1924年11月
開發者：加魯・哥斯多華魯多
製造：羅基亞社（ノイギーア社）
全高：3132mm
換裝重量：1471kg
主機關：蒸氣併用靈子機關(Y型)

■織姬專用機





■利尼專用機

BATTLE ATHLETESS

バトルアスリーテス

大運動会

TEXT：覺羅



《大運動會》曾經推出過SS版，亦試過改編成OVA，而且現在還可以看到TV（在日本），可見得它在日本的受歡迎程度。現在終於移植落PlayStation中，雖然遊戲的內容就和SS版差不多一樣，但勝在畫面有明顯的改善。

SLG	製造商：INCREAMENT P　預定發售日：1月15日
	價格：5800日圓　容量：CD-ROM
MEM	PlayStation

基本操作

方向掣	移動浮標
START 掣	跳過動畫
○掣	決定
×掣	取消





遊戲的玩法

玩者是飾演一位剛剛上任的教練，而任務是要在半年內訓練神崎明星能夠成為「大學衛星」的學生，但每年「大學衛星」只收十名學生，所以要在有限的時間內盡量培訓神崎。



系統介紹

Training

用來選擇每日所需要的訓練項目

休暇

當神崎的體力不足的時候，就要給她休息回復體力

保健室

內裏分為兩部份，一個就是觀察神崎的能力值；另一個就是用來測試神崎在各項運動時的表現，其中包括游泳、踏單車和賽跑。

System

設定遊戲情況、儲存及讀取遊戲進度

神崎的數值

VITALITY…總合評價
ARM…腕力
BODY…胴力
LEG…腳力
STYLE…姿勢
ENERGY…體力
FATIGUE…疲勞
GUTS…集中
SOFTNESS…柔軟
BALANCE…平衡感覺



各項訓練以及效果

賽跑	
好感度	↑
體力	↓
疲勞	↓
集中	↑
姿勢	↑
平衡感覺	↑
柔軟	↑
腕力	↑
胴力	↑
腳力	↑

健康舞	
好感度	↑
體力	↓
疲勞	↓
集中	↓
姿勢	↑
平衡感覺	↑
柔軟	↑
腕力	↑
胴力	↑
腳力	↑



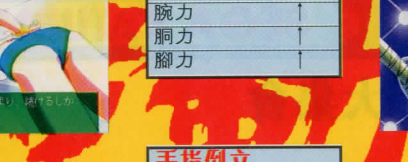
掌上壓	
好感度	↑
體力	↓
疲勞	↓
集中	↑
姿勢	↑
平衡感覺	↑
柔軟	↑
腕力	↑
胴力	↑
腳力	↑

啞鈴	
好感度	↑
體力	↓
疲勞	↓
集中	↑
姿勢	↑
平衡感覺	↑
柔軟	↑
腕力	↑
胴力	↑
腳力	↑

單手掌上壓	
好感度	—
體力	↓
疲勞	↓
集中	↑
姿勢	↑
平衡感覺	↑
柔軟	↑
腕力	↑
胴力	↑
腳力	↑

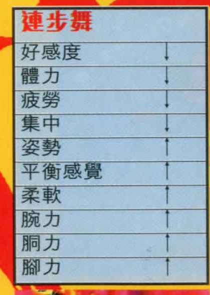


砂地賽跑	
好感度	—
體力	↓
疲勞	↓
集中	↑
姿勢	↑
平衡感覺	↑
柔軟	↑
腕力	↑
胴力	↑
腳力	↑



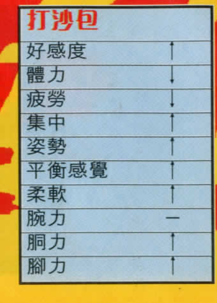
走鋼線	
好感度	↑
體力	↓
疲勞	↓
集中	↑
姿勢	↑
平衡感覺	↑
柔軟	—
腕力	↑
胴力	↑
腳力	↑

拉滾子	
好感度	↓
體力	↓
疲勞	↓
集中	↑
姿勢	↓
平衡感覺	↓
柔軟	↓
腕力	↑
胴力	↑
腳力	↑



連步舞	
好感度	↓
體力	↓
疲勞	↓
集中	↓
姿勢	↑
平衡感覺	↑
柔軟	↑
腕力	↑
胴力	↑
腳力	↑

打沙包	
好感度	↑
體力	↓
疲勞	↓
集中	↑
姿勢	↑
平衡感覺	↑
柔軟	↑
腕力	—
胴力	↑
腳力	↑



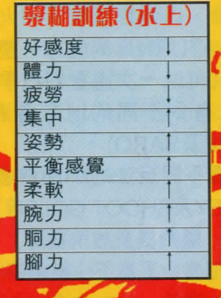
自由泳	
好感度	↑
體力	↓
疲勞	↓
集中	↑
姿勢	↑
平衡感覺	↑
柔軟	↑
腕力	↑
胴力	↑
腳力	↑

手指倒立	
好感度	↑
體力	↓
疲勞	↓
集中	↑
姿勢	↑
平衡感覺	↑
柔軟	↑
腕力	↑
胴力	↑
腳力	↑

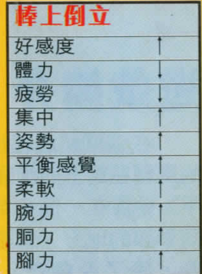


跳BAMBOO舞	
好感度	↑
體力	↓
疲勞	↓
集中	↑
姿勢	↑
平衡感覺	↑
柔軟	↑
腕力	—
胴力	↑
腳力	↑

舉重	
好感度	—
體力	↓
疲勞	↓
集中	↑
姿勢	↓
平衡感覺	↑
柔軟	↓
腕力	↑
胴力	↑
腳力	↑



漿糊訓練（水上）	
好感度	↓
體力	↓
疲勞	↓
集中	↑
姿勢	↑
平衡感覺	↑
柔軟	↑
腕力	↑
胴力	↑
腳力	↑



棒上倒立	
好感度	↑
體力	↓
疲勞	↓
集中	↑
姿勢	↑
平衡感覺	↑
柔軟	↑
腕力	↑
胴力	↑
腳力	↑



室內賽跑	
好感度	↑
體力	↓
疲勞	↓
集中	↓
姿勢	↑
平衡感覺	↑
柔軟	↑
腕力	↑
胴力	↑
腳力	↑



背泳	
好感度	↑
體力	↓
疲勞	↓
集中	↓
姿勢	↑
平衡感覺	↑
柔軟	↑
腕力	↑
胴力	↑
腳力	↑

玉乘	
好感度	↑
體力	↓
疲勞	↓
集中	↑
姿勢	↑
平衡感覺	↑
柔軟	↑
腕力	↑
胴力	↑
腳力	↑



漿糊訓練（陸上）	
好感度	↓
體力	↓
疲勞	↓
集中	↑
姿勢	↑
平衡感覺	↑
柔軟	↑
腕力	↑
胴力	↑
腳力	↑

木人拳	
好感度	↑
體力	↓
疲勞	↓
集中	↑
姿勢	↑
平衡感覺	↑
柔軟	↑
腕力	↑
胴力	↑
腳力	↑



笨豬跳	
好感度	↓
體力	↓
疲勞	↓
集中	↑
姿勢	↓
平衡感覺	↑
柔軟	↑
腕力	↓
胴力	↓
腳力	↓



器械操	
好感度	↑
體力	↓
疲勞	↓
集中	↑
姿勢	↓
平衡感覺	↓
柔軟	↓
腕力	↑
胴力	↑
腳力	↑

新體操	
好感度	↑
體力	↓
疲勞	↓
集中	↑
姿勢	↑
平衡感覺	↑
柔軟	↑
腕力	↑
胴力	↑
腳力	↑



車胎練習	
好感度	↓
體力	↓
疲勞	↓
集中	↑
姿勢	↓
平衡感覺	↑
柔軟	↑
腕力	↑
胴力	↑
腳力	↑

肩膊練習	
好感度	↑
體力	↓
疲勞	↓
集中	↑
姿勢	↓
平衡感覺	↑
柔軟	↑
腕力	↑
胴力	↑
腳力	↑



空中踢球訓練	
好感度	↑
體力	↓
疲勞	↓
集中	↑
姿勢	↑
平衡感覺	↑
柔軟	↑
腕力	↑
胴力	↑
腳力	↑

特殊事件

在遊戲中不時會出現一些突發事件，而這些事件有可能令到神崎對你的好感度提昇，最後出現意想不到的結局。







JUNGLE PARK ~ SATURN島

文：怪獸

你試過一隻GAME可以實現多個願望未呀

雖然每一年都有很多大作推出市場，而它們的系統及畫面都非常好，但需要長時間來進行遊戲，對於一些工作較忙的朋友，來說似乎並不是太過適合，或者以下所介紹的遊戲可能會適合大家，因為這作品主要是由多個迷你遊戲所組成，即使只有十數分鐘亦能大玩一場。



遊戲簡介

在這個遊戲裡玩者將會自由地控制一隻叫SARU(解作馬騮)的馬騮在島上四處冒險，而牠那紙箱頭和火柴身真是令人愛不釋手。牠住在一個名為SATURN島的地方，整個島嶼共分為四個不同季節的地方，大家就可以一次過看到四季不同的美麗風景。在島上除了主角外，玩者到不同的地方會遇到不同的登場人物(SARI、SARA、SARE及SARO)。

在遊戲裡共有24個不同玩法的MINI遊戲，當中包括運動類型(ROLL BALL、HOCKEY及SHOOT GOLF等)，另外還有不少另類的MINI遊戲(鐵路模型、搭飛機及放飛機等)，它們會分佈在島上的不同角落供玩者耍樂，但當中更有不少謎題等待大家逐一解答。有時候當主角來到某些特定位置時，他亦會做出各種小動作來扮鬼扮馬。

馬騮仔手冊

在遊戲開始時，大家都會發現到主角正身處在一個四周都被河水包圍著的細小島嶼裡，而主角會站在一個紅色的按鈕上，但又怎樣走出這個渺無人煙的小島呢？



■首先玩者令主角站在紅掣上，之後按L or R掣來轉換視點



■當轉到可以看到屋後面時，按一下A掣，走到屋後拾取木材



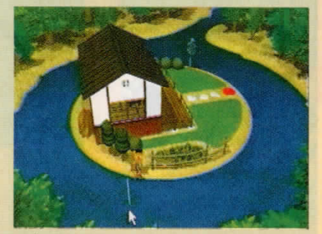
■跟着走到紅掣上轉視點，之後走到島上的十時位置，牠自動會建造木橋



■走過後，玩者便可以控制牠到不同的地方冒險



■小心!會隨時跌倒喫!



■釣魚？

迷你遊戲大集會



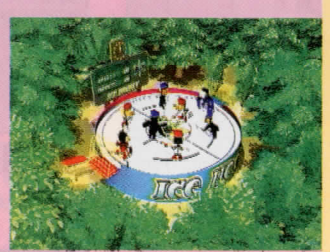


1.HOME

■主角的屋企是一間充滿日本風味的小屋。玩者可以命令主角在島上建橋。

2. 冰上曲棍球

■在ICE字前，拾起一枝球棒，便可以和死敵SARE以四對四進行比賽，而玩者只可以控制靠近敵方的主角。

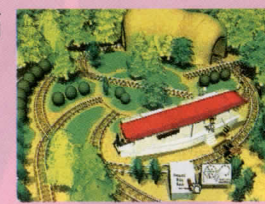




3. 高爾夫球
■這遊戲會以力量計形式來玩，其中有兩支球棍供玩者選擇。



4. 鐵路模型
■玩者可以利用L or R掣，控制中間的一條軌道。



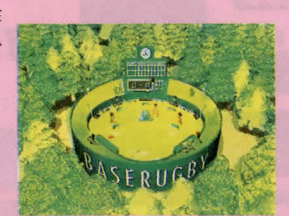
5. 遙控飛機
■到畫面中的石台上拾起遙控。當起飛後，玩者就要令它安全降落。



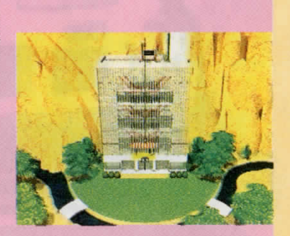
6. 馬騮仔的床
■這並不是迷你遊戲，是主角會遇上一大群年幼馬騮，他們會顯得非常興奮地抬走主角



7. 棒球
■進攻時以A掣作揮棒，防守時則以左右掣控制方向，A掣決定。



8 大廈抹窗
■這不是遊戲，只是當工人抹窗而已。



9. 獨木舟
■ 用 來 通 過 AUTUMN FOREST 的JUNGLE PARK 交通工具，但只可以用一次。



10. 馬場
■玩者可以到場外的售票處購買彩票。



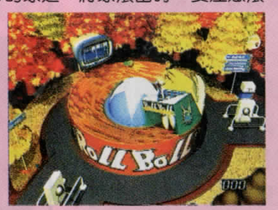
11. 賽車場
■主角會和SARI比賽。按下掣作加速。



12. 動物園
■當中會有熊和老虎從洞　跑出來嚇主角。



13. 保齡球
■主角會在一個弧形的球道，將球滾出時，要注意滾出的角度。



14. 游泳池
■主角是不會游泳的，玩者要將水泡拋給主角。



15. 渡海
■主角坐在水泡遊過岩石後面



16. 乘搭飛機
■ 坐 在 主 角 和 SARA附近的全部都是骷髏骨頭。



17. 滑雪
■主角可以在此休息。



人物介紹

SARA
是島上最美麗的女性，但她卻有高傲和任性的性格。她最不喜歡就是島上其他的馬騮(她不是馬騮咩？)。



SARE
他的最大的宿敵就是遊戲中的主角(SARU)。經常手持長槍的他在島上是非常有權力的。



SARO
他是一個非常有學識而內向的年青馬騮，他最大的興趣是高爾夫球。當他打球時會顯得十分活躍。

SARI
他經常沉醉於賽車世界，不肯理會其他的事。大家可以到賽車場找他作賽。







OPTION TUNING CAR BATTLE

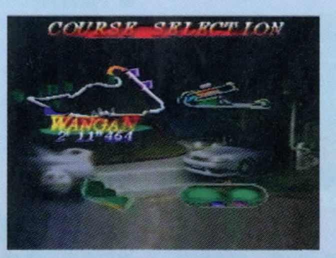
有人可以超越係我前面嘅

文：怪獸



遊戲簡介

「OPTION」這個名字在日本的汽車雜誌中是非常有名，這作品是他們首個參予製作的遊戲，而「OPTION」總編輯稻田大二郎會在整個遊戲製作過程中負責監修，可想而知，「OPTION」是非常重視這個遊戲的製作。在《OPTION TUNING CAR BATTLE》之中，大致上共有兩個遊戲模式，第一是「SCENARIO MODE」，其次是「ARCADE MODE」。這兩部份共有四條賽道，它們包括有非常講究速度的灣岸公路、崎嶇的山野道路、講究入彎技術的筑波賽車場和著重加速的谷田部賽車場。在遊戲裏共有兩個基本視點，包括「俯視」及「車內」，還有一個「往後望」視點供大家在比賽中途切換。



■大家可從這四條賽道中選擇



■這是切換「往後望」視點後的畫面

SCENARIO MODE

在《OPTION》中的「SCENARIO MODE」將會是這遊戲裏最吸引的部份，因為在這部份中，玩者要TUNE一架「最強戰車」在四條賽道中和對手比賽。首先，在遊戲開始時，畫面將會去到專門賣汽車的自販店(ONIX)，玩者在那時是一個沒有車的人，而手上的資金亦只有430000而己，最多只可以買到頭兩架車中的一架，絕對是不夠購買其餘的名車的。



■大家可以進入其他的部份

DRIVING

在四條賽道中，玩者可以由最簡單的谷田部賽車場至到最困難的灣岸公路中選取賽道比賽。在賽前玩者更可以練習一番，提高自己的技術和對賽道的了解。當大家要進入比賽前，玩者可以在人物談話的畫面中看到勝後獎金的數目，勝後大家當然可以獲得那份獎金，但之後便不能再以那賽道作賽，直至玩者獲得全勝後，便可以重新和另一批賽車手比賽。如果玩者敗了的話，就只可以獲得獎金的一半作為安慰獎。


■非常華麗的REPLAY畫面



■完成所有賽道後，可從OPTION雜誌中得到新對手的資料

TUNE SHOP

在RACE遊戲裏，駕駛技術當然是十分重要，因它是勝敗的關建之一，不過請大家不要忘記了車速和加速的重要性，因為玩者分分鐘要在最後大直路脱穎而出。每一次大家到自販店買車後，他們會介紹一至四間改車商店給玩者選擇，而遊戲裏共有十一間改裝商店，它們都各有自己的特色，只要玩者留意在選改車商店的畫面中的商店相片下的文字，便可看到有關資料。零件方面，玩者可以從改裝商店裏的三個項目中選購自己所需要的零件。當大家選擇零件時，當中的能力值會發生變化。



■大家可以選擇到不同的改裝商店中改車

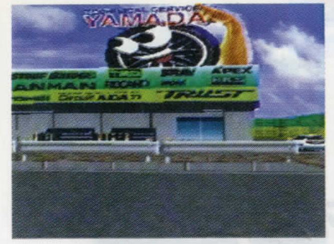


■大家可以看到能力值的變化



CAR SHOP

CAR SHOP 共有兩間商店(用品店和自販店)，雖然它們所賣的貨品都是有關於汽車，但貨品卻有所不同，例如用品店(山田用品店)，他們賣的是汽車用品，其中包括車輪、香水座等等，所以玩者可以幫自己的愛車扮靚靚，但這些用品並不會令汽車能力值增加，而另一間是自販店(ONIX)，他們賣的會是新車。在買車之前，經紀會問大家是否賣車。每次全勝賽道後可能會有一批新車到步。



■進入用品店時的片段畫面



■而這是進入自販店的片段畫面

GARAGE

玩者可以到自己車房裏，確認自己愛車的能力值和車速記錄等資料等。當玩者同時間擁有兩架車的時候，畫面會逐顯出來。完結時，電腦會以最後顯示的車輛作為出場的汽車。

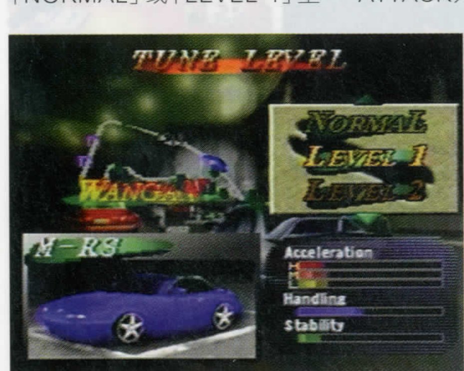

■玩者同時可以擁右兩架戰車



■玩者可以看到自車的資料

ARCADE MODE

在這「ARCADE.MODE」中一樣會有那四條賽道。玩者可任意選取自己喜歡的車輛進行比賽和練習當玩者按掣決定車輛後，可以選擇用甚麼LEVEL來行車。而LEVEL方面，大家可以選擇「NORMAL」或「LEVEL 1」至「LEVEL 4」四個級別。由於每一個級別都會裝配不同的零件，所以車速會有所不同。在RACE方面，今次不會再以一對一形式對戰，而是在賽道上同時同五輛進行競賽，但勝敗都不會設置任何獎金。而TIME ATTACK方面玩者可以從中選取不同的車輛，另外玩者還要進行不同的調較作練習之用，所以大家可以提高自己對賽道的了解和熟習不同車輛在進行調較後的性能。



■大家可選擇不同的改車商店，再選擇不同LEVEL進行比賽

各賽道介紹

灣岸公路

灣岸公路是一條要求高、低速的賽道。開始不久後，便會立即遇上一個較急的S彎，大家只要放油掣向右轉，其次是向左轉，小心撞倒牆壁，之後的彎都不會太急。但最後會有一個急彎，而玩者放油掣及按一下BRAKE掣便可以輕易過彎。


■開始時，便遇上一個S急彎


■進入隧道後，大家可以較容易聽到細細的排氣聲

峠

峠是一條崎嶇而多彎的山路。由開始到中段都是一些並不過急的彎，但當轉入一個S彎後，便會轉入本賽道最大特色「三連環大急彎」。


■過了彎後，便進入「三連環大急彎」


■最後又有非常急的大彎

筑波賽車場

筑波賽車場是關東最有名的，而它亦是一條講究中低速的賽道。在四條賽道中，它很容易在入彎時跑出賽道。


■中段時，又有另一個180度的彎


■最後有一個較大幅度的急彎

谷田部賽車場

谷田部賽車場是一條需要高速或加速性能力較強的賽道。在「SCENARIO MODE」中，這條賽道會以其中的一條直路作加速上的比拼，如果想儲錢的話，便不斷地在這條賽道上輸。而在「ACRADE MODE」中，它會以全貌供玩者挑戰，其中有兩個最大傾斜角度的大彎。



■要買一些非常高加速力的零件


■是以最高速行駛的賽道



生活點滴篇

今次我們會以最新到手的SAMPLE ROM與三位女主角對話，讓各位透過她們的日常生活來了解一下她們的性格。



ETC　製造商：PIONEER LDC　價格：442元
容量：CD-ROM（3枚組）　發售日：2月
MEM
PlayStation


TEXT：J.J



■第一次收到柚實的電話時，她突然一口氣說了大堆說話，然後才反問你是否記得她們三人……

■接着她將其餘兩人介紹給你認識。原來她們曾經懷疑過你是否故意受傷來「溝」她們，不過柚實就認為不會有人用這種拼命的方法，最後更將自己的電話號碼（ID）告訴了給你。

■第二天晚上找柚實時，接聽電話的竟然是穿着中國服裝的千紗都；她見你平安夜晚上竟然要一個人渡過，開玩笑地說可以當你的女朋友。



橘柚實

出生日期：1996年4月23日
年齡：18歲
血型：B型
身高：165cm
體重：52kg
三圍：B 84cm・W 58cm・H 85cm
家庭成員：父・母及妹妹的4人家族
學校名：縣立秋華高校





■原來她們三人是由夏天開始便已經計劃這次旅行的了，不過柚實亦半認真地說像她們這麼可愛的女孩沒有男友是很奇怪的事。

■這天你找到柚實時，她和涼及千紗都的旅行已完滿結束，但她還是很回味那幾天快樂的日子。

■她們都認為你這樣跌倒即使受更重的傷亦一點也不出奇，看來你的運氣亦相當不俗。

■這天打電話到柚實家的時候，她正在替房間大掃除，所以沒有時間和你詳談。

■除夕夜晚上，柚實穿着一套和服在家裏接聽了你的電話；她認為大掃除是一開始了便很難停下來的事情，還問你是否同意她的見解。



■開學後，這天你打電話給柚實時，她剛好和兩位同學一起在快餐店內，那些同學問你是否她的男友時，柚實很不好意思地說只是普通朋友，而你則從她們的說話中得知柚實有一位名叫中村的男性朋友……

■這天晚上你打電話給柚實追問中村的事，但她表示這屬於她的私隱，沒有告訴你的必要，結果不歡而散。



■不經不覺已經和柚實認識一個月了，這天你發現了她有一個頗為意想不到的興趣「怪獸電影」……

■柚實突然在深夜打電話給你，原來她為了考試而不斷溫習，突然卻想聽到你的聲音，這時她說自己一直也有一個夢想……



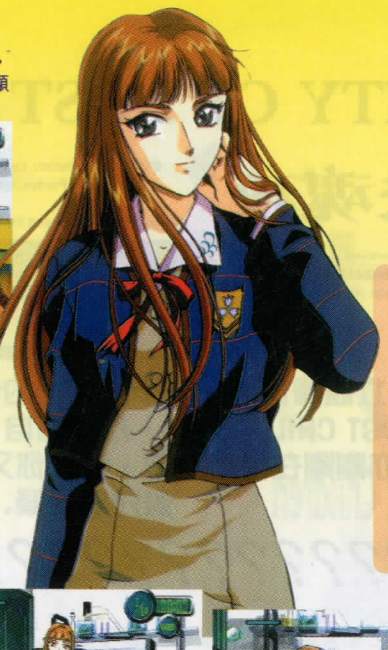
■當柚實不在時播出的留言片段。

碧川涼

■碧川涼是位很有愛心的女孩，當知道你的傷已經康復後亦顯得很高興。

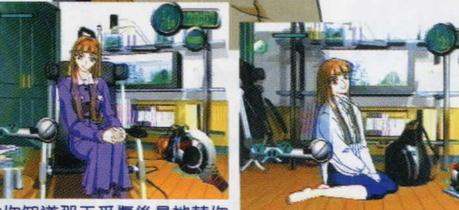


■長得較高的她自從小學便經常被老師選去打籃球，結果在不知不覺間喜歡了這種運動。之後你談到她在醫院當義工的事，令她有點不好意思。



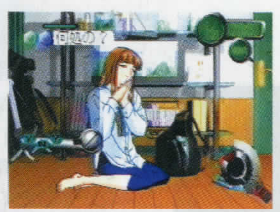
出生日期：1996年12月8日
年齡：18歲
血型：A型
身高：170cm
體重：53kg
三圍：B 82cm．W 58cm．H 84cm
家庭成員：父．母及兄長的4人家族
學校名：私立總光女學院付屬高校

■這天打電話到涼的家時，她穿着另一套衣服，正靠在椅子上聽音樂。



■當你知道那天受傷後是她替你治療而想答謝她時，她只說希望你日後遇上其他有需要的人時能同樣伸出援手。

■正準備去旅行的涼。收起了摺椅，就這樣坐了在地板上。



■想到可以去旅行，涼似乎顯得非常期待。



■當涼不在時播出的留言片段。

門倉千紗都

出生日期：1996年4月17日
年齡：18歲
血型：O型
身高：158cm
體重：47kg
三圍：B 86cm．W 59cm．H 87cm
家庭成員：父．母及弟弟及祖父的5人家族
學校名：縣立秋華高校

■第一次打電話給千紗都時，她雖然有點吃驚，但仍不忘向你打個招呼。

■千紗都的家是經營釀酒生意的，所以有時候會坐得較為隨便。

■繪畫是千紗都最大的興趣，因此很多時會碰上她正在繪畫素描。

■不過心情變好的速度亦來得比別人快，例如這次她向你提出了甚麼是「1+1=1」的問題後，便故意不肯說出答案，還得意洋洋起來。

■當千紗都不在時播出的留言片段。

■千紗都是那種心情不好時會馬上顯露出來的人，當她知道柚實告知你她擅長數學時，馬上便看到她不滿的樣子。

■用功之餘，她很多時會在肚子餓時煮麵吃，而且更有一套獨特的心得。

■談到柚實在學校遇上的事，千紗都為她感到不值。





THE CITY OF LOST CHILDREN

童夢失魂夜

文：仁魂



以高解像度的立體圖像製作，十九世紀的倫敦為遊戲背景的《THE CITY OF LOST CHILDREN》，是改篇自95年同名的法國奇幻電影，這套電影亦剛剛在香港上映，那麼你又有沒有興趣再次走進這個充滿懸疑、奇異氣氛的遊戲世界？

偷取兒童夢



最近倫敦相繼發生兒童失蹤事件，沒有一個可以尋回，街頭上散播着各種流言，有人歸之於惡魔，又有人説是海上妖怪所為，也有人認為一切都與海上要塞——「奧利路•域高」有關連的，而事實上，奧利路•域高內裏，正利用人體來實驗，進行生化研究。

少女MIETTE是孤兒院中的孤兒領袖，擅長偷竊方面。這一夜，她碰見居住在附近的青年ONE，從中得知近期的事件都是與信仰狂熱組織「獨眼教團」有關連，於是她倆互相合作，找尋真相，解救所有被拐誘的兒童。



尋覓線索　追查真相

玩者是要控制年約11歲的少女MIETTE，透過多番調查，把被拐帶的兒童解放出來。MIETTE走訪霧都倫敦的各處地方，找尋極為隱蔽的絲絲線索，還要積極與別人交談，細聽説話中的要點，進行心思細密的推理，解開一切謎團。

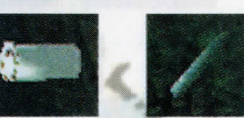
再者，當大家可以作出對話，和拾取物品等行動的時候，畫面中是有圖像顯示出來，方便遊戲的進行。

基本操作説明

按鍵	操作	按鍵	操作
方向掣	移動	□	調查
R1+方向掣	奔走		物件在手時，使用這物件
R2	隱藏	○	拾起或放置物件
×	對話	△	喚出物件表 以方向掣選取物件之後，按○掣決定
		L1/L2	畫面右上角出現相機圖案時，可以轉換視點

遊戲道具表


香腸 SAUSAGE


骨頭 BONE

金屬棒 METAL BAR


木棒 STICK


空罐 TIN


蠟燭 CANDLE


打火機 LIGHTER

木材 WOOD


地圖 MAP


守衛室鎖匙 WATSHER'S KEY

鳴鐘 BELL


開鎖工具 PICKLOCK


殺蟲劑 BUG KILLER


指南針 COMPASS


毛擦 BRUSH


門把 DOOR HANDLE


雞肉 CHICKEN


大理石 MARBLES




鐵鉗
PINCERS


芝士
CHEESE


蛋糕
CAKE


催眠劑
SLEEPING DRINK


鬧市鎖匙
DOWNTOWN KEY


小型夾萬
LITTLE SAFE


AIRLOCK鎖匙
AIRLOCK KEY

畫筆
PAINBRUSH/PAINT

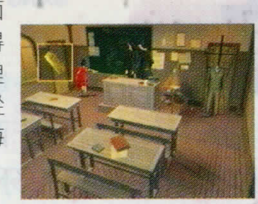
??

初段流程攻略

(一) 開始的時候，MIETTE在課室當中，首先詢問連體院長PIEUVRE有關的任務，以及CASHIER'S HUT的鎖匙，在課室後面的書架取得一包大理石，然後從黑板拾起海綿。

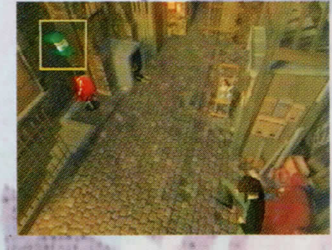






(二) 走出課室，向PIEUVRE的助手PELADE取得CASHIER'S HUT的鎖匙，拾起垃圾桶的骨頭，在樓梯的頂端取得兩個玻璃瓶。





(三) 踏出庭院，走落梯級，取得畫筆。在梯級的中段拿起玻璃瓶，。



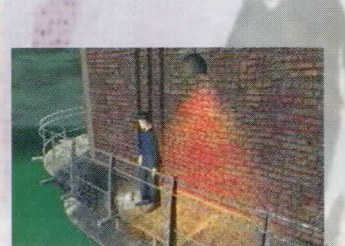


(四) 去到碼頭的長廊，在右邊有一些啡色的紙盒，MIETTE踏上之後，可以取得金屬棒。



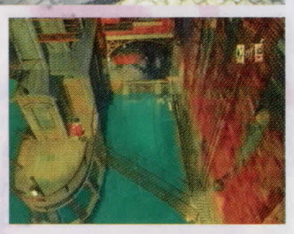
(五) 走到碼頭盡頭的小屋，向門口右側的電路箱，拋下金屬棒，然後走到小屋的右邊，藏身於木桶之中。守衛會應對講機而來到這處，並留下來確定一切都是幻覺，也鎖上小屋的門口。







(六) 用門匙打開大門，走進去從右側亮起燈光，打開收銀機，用骨頭或畫筆令電子防盜系統失靈，拿走現金和離開小屋。



??

逃出困境

MIETTE可能被人囚禁在海港貨倉(HARBOUR'S STORAGE)及孤兒院地牢(ORPHANAGE CELLAR)，要離開的話，都有所辦法。

若果MIETTE在課室或庭院停留得太久，PELLADE便把MIETTE拋到地牢，逃脫的方法有三：

1 · 門口是打開的。

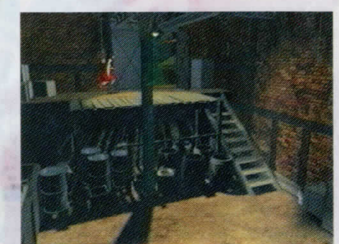
2 · 合上木箱的上蓋，藉以爬出窗外。

3 · 拾起牆壁的生鏽鐵勾，拉開門鎖而離去。

不過如果MIETTE被拋到地牢三次的話，遊戲便會完結。

如果MIETTE被守衛捉到之後，便會與流浪漢共同囚禁在海港貨倉裏面。要逃離的話，首先攀上門口左側的兩個木箱，移動圓形軋碎機，再爬上木梯，按動門左側的開關掣，離開貨倉，步落梯級。







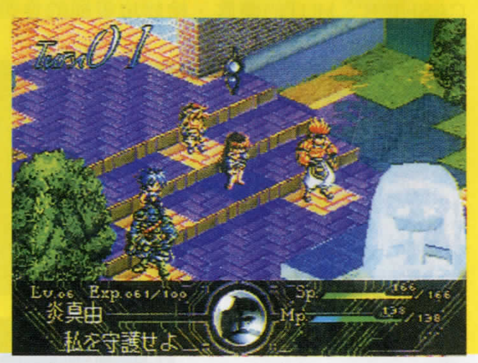
GUARDIAN RECALL ～守護獸召喚～



SRPG
製造商：XING
價格：6800日圓
預定發售日：98年春
容量：CD-ROM
MEM
PlayStation

TEXT：覺羅

GUARDIAN RECALL是一隻移植自電腦的遊戲，當然遊戲本身就是以美少女為號召，而且它的人物設計更是由兩大成人漫畫家蘭宮涼和龍炎狼牙所繪畫，水準就有一定的保證。在遊戲方面，雖然整體故事就沒有大的變動，都是由「天之章」和「地之章」所組成，但就加入了一個新系統「TDS」。至於地圖效果就由2D改為3D，登場人物高達24人，相信應該可以滿足蘭宮涼和龍炎狼牙的FANS。



故事舞台

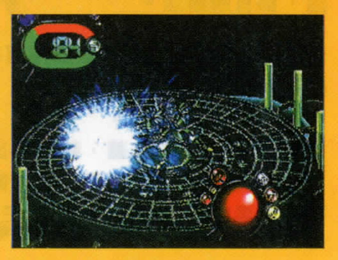
1999年日本的地下斷層因為失去平衡，於是引起大規模的地震，所有大都市的大廈都即時倒塌，而支持日本的大動脈「龍脈」亦因此而受到破壞……時間慢慢地流逝，日本各地的都市開始重建起來，而破壞「龍脈」的謎之組織「荏狗霸萇」亦開始暗地裏活動。與此同時，被捲入各種神秘事件中的7名少女，她們不停地受到荏狗霸萇所派出的殺手狙擊，而保護她們的就是各人的守護獸，於是她們就與守護獸一同對抗荏狗霸萇的襲擊。





新系統　TDS

遊戲的最大特色是少女和守護獸的操作方法。玩者其實只可以操縱少女，但少女是沒有攻擊力可言。另一方面只有守護獸才可以作出攻擊，不過玩者是不可以直接控制它，所以如果要控制守護獸，那麼就要利用少女再操縱守護獸。而且少女和守護獸的HP是有關連的，如果一方受傷，那麼另一方亦會受到影響。



人物介紹

天城美由紀（CV：かないみか）

國籍：日本
出身地：東京
生日：1999年7月7日
身高：160cm
三圍：B78／W58／H80

「天之章」的主人公。出生地在東京，但卻在福岡居住。雙親仍然健在，是個性格明朗、天真爛漫、好奇心極強的少女。



大地裕子（CV：田崎百合子）

國籍：日本
出身地：東京
生日：1999年7月7日
身高：168cm
三圍：B90／W61／H88

「地之章」的主人公，出生地在東京，但卻在橫濱居住。是個喜愛冒險的少女，由於她經常去到其他地方旅行，於是養成了流浪的怪癖。平時性格十分爽朗，但頭腦只屬一般。



海原美里（CV：篠原惠美）

國籍：日本
出身地：愛媛
生日：1999年9月9日
身高：166cm
三圍：B84／W62／H82

她屬於那種行動永遠都比思考快的女子。父親是個海洋學者，所以她和海有着微妙的關係。後來因父親被神秘組織「荏狗霸菟」所殺，於是她便燃起對荏狗霸菟的復仇之心。

炎真由（CV：富澤美智惠）

國籍：日本
出身地：福岡
生日：1999年8月8日
身高：163cm
三圍：B80／W58／H83

和美由紀一樣同於福岡居住，而說話時就帶有九州口音。平時對人的言行都非常苛刻，但其實她亦有溫柔的一面，尤其是關於美由紀的事，她就特別關心。

雷晶（CV：西村因）

國籍：日本
出身地：栃木
生日：1999年10月10日
身高：164cm
三圍：B80／W58／H80

說話時除了異常地有禮貌外，而且還經常帶有一連串的四字成語。她是一個愛好正義與搖滾樂的時代少女。

飛知和景子（CV：淺田葉子）

國籍：日本
出身地：京都
生日：1999年12月12日
身高：161cm
三圍：B75／W59／H82

由於被神秘組織「荏狗霸菟」所引起的列島大地震影響，她失去了所有的家人，只留下她獨自地生活。她是個擁有傳心術和心靈感應的超能力少女，但由於她能知道別人的思想，所以很難和周圍的人相處。

聖由加利（CV：本間由加利）

國籍：日本
出身地：北海道
生日：1999年11月11日
身高：167cm
三圍：B90／W60／H86

以前是陸上自衛隊的軍官，頭腦冷靜，絕對相信自己的能力。正當日本面臨危機的時候，她就辭去陸上自衛隊的職務，專心去調查真相。出發到北海道時就遇到「地之章」的主人公裕子。







PlayStation 三月份新作遊戲
重點推介

文：仁魂　Agent X

兵鋒RPG



製造商：KONAMI　發售日：3月26日
售價：未定　記憶：未定
MEM　RPG　PlayStation

最初故事流程介紹

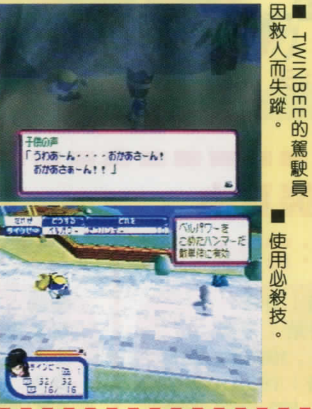
有一日，主角獨自在家中看電視卡通－兵鋒。正當劇情進入高潮的時候，電視畫面突然無故漆黑一片，而且更聽到一把求救的聲音；於是，主角便靠近電視欲看過究竟。這時候，畫面出現了一位被困的公主－美洛娜(メローラ)，她原本是想向兵鋒求救的，卻被主角聽到，終是主角便把公主救出來了。之後，公主發現主角擁有一股足以對抗邪魔的異能，便邀請主角到他們的世界一大碗島，協助兵鋒一起解除當地所面臨的危機。在公主力量之下，主角成功地進入了卡通世界，並且到達了一座遺跡中；公主首先將主角變成一位小朋友，以方便行動。

主角從遺跡中走出來，便發現有兩位調查員在附近考察，終是主角便向他們查詢有關兵鋒的事。當主角詢問完後，便向前方進行查看，突然有一股迷霧飄來，兩位調查員因此而昏倒，但主角似乎不受影響。主角走了一會，便遇上兵鋒其餘的兩位成員－摩露狄(モルテ)及菲玲(フィーレン)。她們亦早已等待著主角的來臨，並給予主角一張車票，命他盡快趕去「史拉蒙(シナモン)研究所」。

主角乘車到達目的地後，一出車站便發現TWINBEE倒臥地上，而駕駛員亦不知去向，終是主角便乘上TWINBEE，將主角帶到研究所，並對眾人講述事情的經過。所長與主角對話不久，便發現敵人，於是主角就此捲入了一場正邪大戰了。



■公主－美洛娜。



■TWINBEE的駕駛員因救人而失蹤。

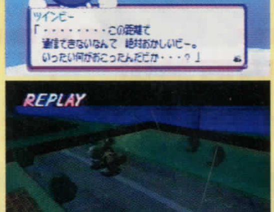
■使用必殺技。



■其餘兩位故事人物。



■TWINBEE強行衝入防護網失敗而彈開，卻因此遇上主角。



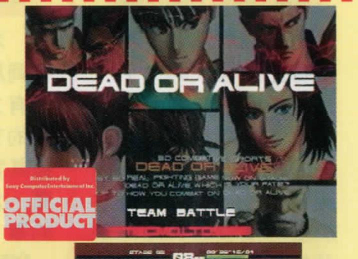
■Replay功能，非常有「實況」系列的感覺。

DEAD OR ALIVE

TECMO以Model 2底板製作的業務用格鬥遊戲《DEAD OR ALIVE》，終於移植成PlayStation版本，而且更增加其他版本沒有的元素。



製造商：TECMO　發售日：3月12日
售價：未定　記憶：未定
FIG　2P　PlayStation



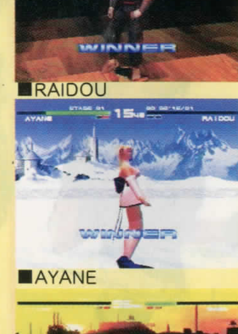
各有特色的形象

PlayStation版本最大的特色是，每一名角色都有至少五款服飾供大家選擇，部份人物更有十二款之多，當中包括旗袍、校服以及小丑服等等，各式各樣，目不暇及。

從未出現的人物

另一個最大的特色便是，遊戲中除了本來的大頭目——毛人RAIDOU之外，也加插了兩名全新人物，分別是蝴蝶結少女AYANE，以及摔角手BASS，大大提高新鮮感。

■RAIDOU



■AYANE



■BASS







CLOCK TOWER GHOST HEAD

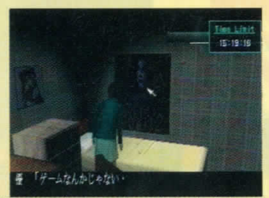




■鋼琴突然自行彈奏，更響起神秘笑聲，是誰在這裏？



■深夜，少女單獨走出大屋之外，不怕危險的嗎？



■這房間掛上了第二集的宣傳海報。

著名的立體冒險遊戲《CLOCK TOWER》再次享譽回來，這一集的副題是「GHOST HEAD」，更首次以立體圖像形式出現。玩法和上兩集的差不多，大家都是操控一名美少女——優，在一所神秘的大屋展開冒險的歷程，究竟她能不能夠解開家族的詛咒？經典的大奸角——較剪人會不會再次登場呢？



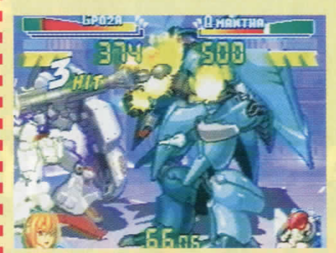
製造商：HUMAN　發售日：3月12日
售價：未定　記憶：未定
AVG　MEM　PlayStation

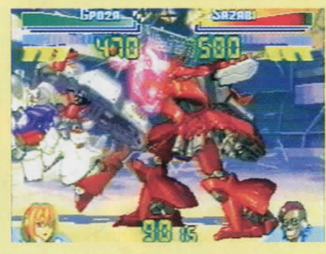
GUNDAM～THE BATTLE MASTER 2

製造商：BANDAI　發售日：3月12日
售價：未定　記憶：未定
FIG　2P　PlayStation

不同時期、各式各樣的機動戰士再次聚首一堂，展開亡命的生死決戰，新一集的







《GUNDAM～THE BATTLE MASTER》繼續以「Motion Part System」技術製作，保留充滿強勁迫力的表現。決勝條件同樣是拳賽的賽例，最先被擊倒三次的一方則為戰敗。新增的機體繼有上次的頭目「卡碧尼」之外，還有「Z高達」、「亞加爾」和「哈曼號」。

製造商：ATLUS　發售日：3月26日
售價：未定　記憶：未定
SLG　MEM　PlayStation

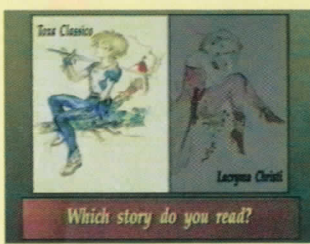
REBUS







天野喜孝擔當人物設定的工作，ATLUS製作的戰略遊戲《REBUS》經已準備就緒，在奇異的世界進行多場觸目驚心的大戰，當然不缺少華麗的魔法，共有火、炎、冰、水、雷、風、岩、震和藥這九種，而且更會影響地形效果，可以說是較為獨特的元素，玩者也能夠選擇男主角或女主角來進行遊戲。





裝甲騎兵



製造商：TAKARA　發售日：3月28日
售價：未定　記憶：未定
STG　MEM　PlayStation

智慧狗再次出動，這一集的故事是圍繞正傳的主角——金科，遊戲的質感相對地加強，還有大家不再是單打獨鬥，而是活生生在戰場上以一敵幾，遊戲中更有直昇機、戰鬥裝甲車等等其他兵種武器出現，究竟紅肩部吸血部隊如何在鎗林彈雨之下自處和求生呢？









武士道之刃 貳



2P FIG MEM
發售日：3月12日
售價：未定　記憶：未定
PlayStation







敵人－並主源五郎

57歲。力量重視的人物，自幼便在捨陰黨中修行，在黨中的聲望極高；性格倔強，堅持自己的信念，永不放棄。



捨陰黨

OPENING 介紹

故事講述在800年前，國家分裂而引發起戰爭，其中兩大流派－「鳴鏡心當流」與「捨陰黨」為了奪取御神刀「夕霧」而互相爭鬥。究竟御神刀最終會落入誰人之手，其中又會否隱藏著重大的陰謀呢？





鳴鏡館

主角－竹科辰美

17歲。速度及力量皆十分平均的人物，當得悉鳴鏡館陷入危機時，便挺身而出，對抗捨陰黨。




SQUARE 三月新作 OPENING 巡禮

PARASITE EVE

AVG MEM
發售日：3月19日
售價：未定　記憶：未定
PlayStation

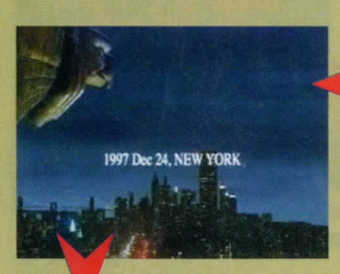


OPENING 介紹

～EVE之覺醒～

故事發生在紐約市，時間為1997年12月24日，亦即是平安夜……

數億年之前，遺留在人類細胞中的線粒體(Mitochondria)，一直都與人類並生共存，但是……。







各種由線粒體所引發出來的異生物

SNAKE
武器：含劇毒的牙



MONKEY
武器：液化的左腕




PLANT
武器：特長的觸鬚

ALLIGATOR
武器：鋒利的門牙、強而有力的尾巴







凝望騎士



TEXT：覺羅

故事舞台

多魯夫歷26年4月1日，有很多的東洋人進入多魯夫王國，目的就是要成為當地的傭兵……玩者亦為了能夠成為聖騎士而進入多魯夫王國。當主角乘船去多魯夫時，陪伴着他一起就有精靈比歌，她已經跟隨主角10年，但是除了主角外，其他人是看不到她的。當落到碼頭的時候，發現有名少女被幾個男人欺負，主角便上演了一場英雄救美，從而結識了蘇菲亞。自此主角就在多魯夫王國開始向理想與愛情的未來進發。





凝望騎士是一隻戀愛育成SLG遊戲，亦可以算是古代版的心跳回憶，因爲遊戲的玩法和心跳回憶真是非常接近，不過內巨就加入了戰棋形式的戰鬥場面，而且遊戲的目標有兩個，一就是成爲聖騎士；二就是追女仔。因此除了要取悅女孩子的歡心外，還要注意國家大事，但是所謂「魚與熊掌，不可兼得」，這就要玩者自己來衡量。

遊戲玩法

在多魯夫學園內，主角可以利用三年的時間去鍛鍊自己，目的就是要成為一個出色的聖騎士。平日的時候就要編排特定課程，包括有信仰、劍術、學問、馬術、禮法、魅力六種課程，每當學習完一段課程後就能取得經驗值，利用經驗值來提升Level。

主角還可以利用假日來約會其他的女孩子，所以一星期之中的假期玩者就要好好利用，選擇適合的對象才約她，免得白白浪費寶貴的一日。

在主畫面的其中一個指令「教堂」內，可以向修女詢問有關各個女子對自己的好感度和評價，是非常有用的地方。

在主畫面的另一個指令「情報」內，可以得知全世界現在的形勢、多魯夫王國的歷史、偉大人物的事跡，以及特別節日的正確日期等詳細資料。







主角的能力值

能力值其實是用來判斷主角職業的其中一種方法，在遊戲初期對玩者沒甚麼大影響，但後來要戰鬥時就會發現它的重要性。另外如果主角某種能力達到一定的程度時，如魅力的數值很高，那麼便有機會遇到其他的女主角。以下是遊戲中所用的能力值……



學力（INT）
禮法（MAN）
魅力（CHA）
信仰（WIS）
劍術（SWD）
騎術（HOR）
防御力
敏捷（素早さ）
攻擊力

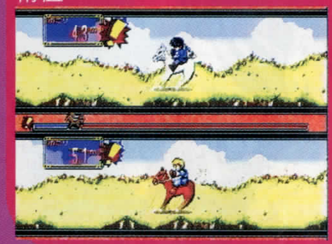
迷你遊戲

在特定的日子裏主角有可能遇到一些特別的節日，如五月節、祭典等。而在這些日子裏是有些迷你遊戲供玩者娛樂，令遊戲更多姿多彩。



騎馬

和電腦比賽騎馬的技術，方法是誰能令馬匹停在最接近崖邊為勝，當然是靠主角的騎術值。



選美

與眾多的人舉行選美比賽，而取勝的要點是根據主角的魅力值來定勝負，



戰鬥方式

除了有特定課程要學習外，有時還要主角親自上戰場應戰，基本的戰鬥方式就是在版圖上進行，玩者要指揮自己的軍隊排出適合的隊形來對敵或和敵方的指揮官進行戰鬥。

隊形戰

在一隊軍隊內最多能有3種不同類型的部隊，而部隊的類型就包括有步兵、弓兵、工兵、騎兵4種，而主角能帶多少士兵就要根據他自己的部隊力和統率力來定的，所以Level越高，能帶的士兵數越多。

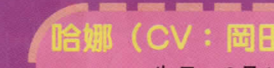


一騎討伐

各自派出指揮官來進行戰鬥，而當主角的攻擊力高，而敵人的指揮官比自己弱的話，最好就多些利用此模式，如果成功的話就可以減少自軍的傷亡。在對戰途中還能夠使用角色的必殺技。



人物介紹



哈娜（CV：岡田加奈子）

生日：8月1日
年齡：15歲
血型：O型

是一名對於任何運動都是萬能的少女，而她和任何人相處對是那麼和藹可親。



蘇菲亞（CV：小西寬子）

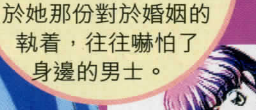
生日：12月10日
年齡：15歲
血型：不明

她平日的興趣是唱歌，是一名十分客氣的少女。她將來的夢想是要登上舞台，成為明日之星。



絲・古拉布多（CV：水谷優子）

生日：4月23日
年齡：22歲
血型：A型



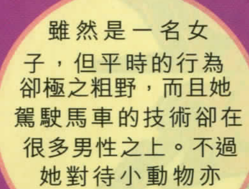
由於雙親是經營麵包屋，所以她亦在那裏工作，而且她是一個對於婚姻抱着極大幻想的少女。由於她那份對於婚姻的執着，往往嚇怕了身邊的男士。



芝・比多洛摩娜（CV：新山志保）

生日：10月31日
年齡：20歲
血型：A型

雖然是一名女子，但平時的行為卻極之粗野，而且她駕駛馬車的技術卻在很多男性之上。不過她對待小動物亦有溫柔的一面。







羅莉（CV：桑島法子）

生日：11月8日
年齡：12歲
血型：O型

是一個傾慕麗斯莉的可愛少女，傾慕之情有如姊姊一樣。

莉達（CV：根谷美智子）

生日：7月21日
年齡：15歲
血型：AB型

些古羅財團的千金少姐，她的頭腦精明、精於各種運動，如果不是她那高傲的性格，其實可以算是一個完美的人，和蘇菲亞是同一間學校。

麗斯莉（CV：岩男潤子）

生日：9月10日
年齡：15歲
血型：B型

對於繪畫有着濃厚的興趣，而她自從雙親離開後便自己一個人生活。







精靈・比歌

是主角的同伴，經常給與主角適當的題示，是一個很好的幫手。



也古・馬斯拉姆

是校園裏的主任教官，抱有極強武士道精神的男人，經常灌輸騎士精神給學生，主張以劍殺敵。



滋亞・艾利他斯

一個非常美型的男士，但樣貌和性格就不甚討好，有些像心跳裏的伊集院，但希望不是女性。



破滅之戈魯夫加利奧

是戈魯夫巴拉凱因軍的團長，全身被鎧甲重重包圍，因此很少人見過他的真面目，而他的實力亦是戈魯夫巴拉凱因軍中最強的。





傳　說　完　全　再　現

剛於早前獲得日本雜誌《GAMEST》選舉中，囊括遊戲、角色設計，以及對戰格鬥BEST大賞的遊戲《VAMPIRE》系列之第三作——《VAMPIRE SAVIOR》，其SEGASATURN移植版終於有畫面公開。雖然以現在70%完成度畫面和資料來説，遊戲速度和人物動態格數與業務用街機版本仍略為遜色，但以CAPCOM自家的移植技術和強大4MB擴張RAM CARTRIDGE輔助的情況下，完成版效果應該會更佳，將遊戲完全再次活現於SEGASATURN上。

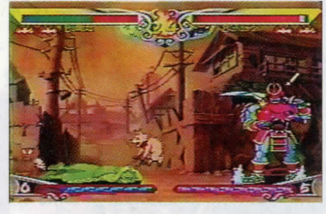
追加原創要素！？《VAMPIRE SAVIOR》+《VAMPIRE HUNTER 2》+《VAMPIRE SAVIOR 2》= SEGASATURN版《VAMPIRE SAVIOR》！？十八夜魔轂勢登場！

其實，這次SEGASATURN版最特別的地方就是加進原創要素，將於業務用街機剛推出不久的《VAMPIRE HUNTER 2》與《VAMPIRE SAVIOR 2》之變更點、新系統，以及曾於《VAMPIRE HUNTER》中登場的三名角色DONOVAN、PHOBOS、PYRON，引入至移植版SEGASATURN上，令其同時擁有三者特點的遊戲，成為《VAMPIRE SAVIOR》的最強版本。











VAMPIRE歷代角色全部再次登場！



TEXT：KOTARO



＊以上畫面仍屬開發中

《VAMPIRE SAVIOR》系統複習

IMPACT DAMAGE GAUGE

通敘的格鬥遊戲，他們都以相方最先體力被消耗怠盡(KNOCK OUT)來定勝負。然而《VAMPIRE SAVIOR》中，則以IMPACT DAMAGE GAUGE SYSTEM為基本，取消回合制概念，從相方被DOWN的規定次數來計算勝負，換句話説遊戲是以單回合制形式，只要任何一方最新耗盡體力便當輸。

此外，其系統另一特點就是被對手攻擊所損耗後，除了顯示已損耗的體力之外，更有着能回復體力量之顯示，相對地被對手攻擊損耗越細，回復的體力亦越少，反之攻擊損耗越大，能回復的體力亦越多。



SPECIAL STOCK GAUGE

《VAMPIRE》系列中的固有系統，以通敘技、必殺技攻擊對手來增加SPECIAL STOCK GAUGE的能源，而SPECIAL STOCK GAUGE的能源是ES、EX必殺技和DARK FORCE的主要來源。



DARK FORCE

於一定時間內角色性能起異變化，有的是移動形態改變、有的是同伴後發援護作攻擊，亦會因角色特性不同而能力所相異。



CHAIN COMBO

將基本技互相CANCEL的系統「CHAIN COMBO」，能於地上和空中使用，，當中按掣配合不同，攻擊效果亦有所改變。

GUARD CANCEL

擋格對手攻擊時，輸入特定的必殺技，能解除硬直的時間，向攻擊完成後無防備的對手施以反擊。



ADVANCING GUARD

於防禦中按掣連打，作GUARD CANCEL反擊，有着隨機元素，視乎玩者能達成的條件而彌定。

ESPECIAL（ES）、EXTRA SPECIAL（EX）必殺技

ES必殺技，是各必殺技之強化版，按掣組合不同，技變化亦相異。EX必殺技，是為特殊攻擊，攻擊力較ES必殺技更高，而性能變化亦非敘豐富，配合DARK FORCE使用能造出不同變化之效果。






《VAMPIRE SAVIOR》新登場角色

～漆黑之救世主～

JEDAH



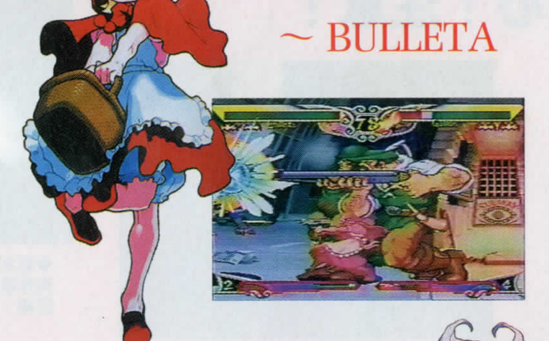
～迷失在慾望中的夜魔～

LILITH



～可愛的獵人小紅帽

～BULLETA



～為了魂而聚在一起的妖蟲～

Q-BEE




《VAMPIRE SAVIOR 2》、《～HUNTER 2》新登場角色

～DARKSTALKERS HUNTER 宿命之狩人～

DONOVAN




～從古代中蘇醒的機械

KILLER MACHINE～

PHOBOS



～超次元生命體、宇宙之支配者～

PYRON







勇者無敵·屠殺異形

STG 2P MEM
製造商：Psygnosis　發售日：已發售
記憶：1 Block
PlayStation

文：仁魂

這一天，一群名為「Shadow」的外星生物侵略本星SILVAN，它們的皮膚有如鋼鐵一般堅硬，攻擊威力強勁，現在你駕駛一輛戰鬥裝甲車，對抗這班外星異族，保衛自己的母星。

拼死的殺戮

《SHADOW MASTER》可以說是一隻類似「DOOM」式的射擊遊戲，玩者駕駛一架戰鬥裝甲車，發揮拼死的心情，穿梭迂迴曲折的巷道，與為數不少的可惡敵人周旋到底，決一生死。

操作方法

按鍵	功能	按鍵	功能
↑	前進	L1	向左橫移
↓	後退	R1	向右橫移
←	轉左	L2	向下望
→	轉右	R2	向上望
△	武器選擇表	L2 + R2	面向正前方
×	武器掣一		
□	武器掣二		
○	武器掣一及武器掣二		

戰鬥畫面

C1.自動瞄準浮標

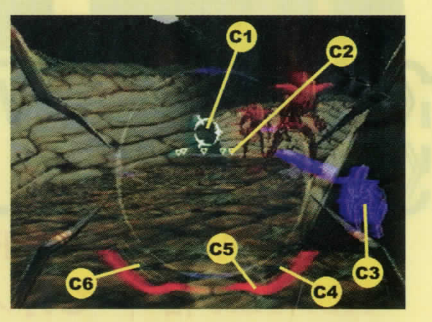
C2.敵人的位置

C3.被攻擊的敵人種類

C4.武器一的過熱顯示儀

C5.自車的能源顯示儀

C6.武器二的過熱顯示儀



小心！注意！



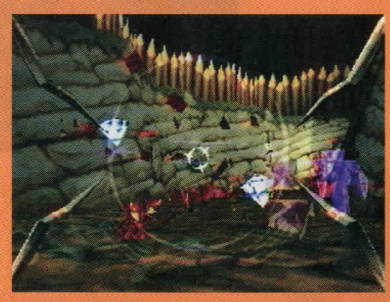


◆一開始，大家會遇到數目足以煩死你的蜘蛛精，最好是與它們保持一定的距離，免得受到無情的圍攻。

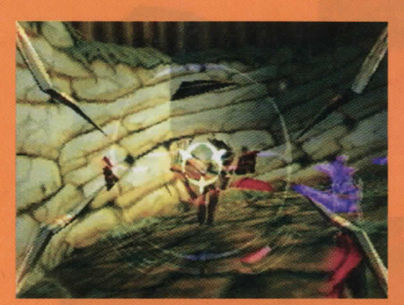
◆圖中的砲台威力都不差，大家可以善用L1掣及R1掣，來左右閃避攻擊。此外，由於這砲台起動速度較慢，故而可以在它發動攻擊之前，狠狠地擊毀破壞。



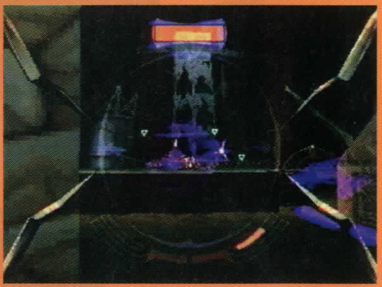
◆這些花型巨型武器雖然威力不大，但也有惑敵的作用，所以它們是你滅殺的首選目標。



◆當大家擊毀敵人的時候，能夠見到一些藍鑽石，取得的話，是有少許回復的作用，不過亦會消失得很快，然而不要忽視它們，很多時你的生命是要靠這些鑽石來延長的啊！



◆這種啡色的怪東西可以大量回復能源，相信是你的隊友刻意遺留下來，既然如此，何需客氣的呢！是嗎？



◆面對第一個頭目，當然要努力和小心迎戰啦！不過你只要善用L1掣及R1掣來閃避它的攻擊，相信綽綽有餘的了！

徇眾要求——

《遊戲誌》海外郵購服務

《遊戲誌》編輯部經常收到來自海外的讀者要求訂閱和補購本刊，為了照顧僑居海外的本刊讀者，及中國大陸的各界友好，現特設海外郵購《遊戲誌》服務，海外讀者只要填妥表格，連同銀碼足夠的劃線支票，寄來本刊辦事處，便可在海外欣賞到同聲同氣、原汁原味的《遊戲誌》了！

本地訂閱？住得咁近，自己落街買咪仲快?!



注意
- ◆海外訂閱人士須安排一位本地聯絡人以便日後查詢
- ◆本刊恕不接受本地訂閱
- ◆如寄來支票之銀碼與表格上所列補／訂閱數量不符，本刊恕不受理，寄來支票將盡快退回。
- ◆本刊保留拒絕補購／訂閱之權利
- ◆支票抬頭請寫「CINEASTE INTERNATIONAL LTD.」

查詢電話：（852）2380 2223

補購地址： 香港灣仔駱克道33號中央廣場福利商業中心7樓；信封面請註明「《遊戲誌》海外訂購」字樣。

補 購　每本港幣35元正

另加郵費（每本港幣）——

空郵

亞洲區（日本除外）：$38.40
其他國家（包括日本）：$48.20

平郵

中國、台灣、澳門：$11.70
亞洲區（日本除外）：$18.00
其他國家（包括日本）：$19.00

訂 閱　（包括郵費）

空郵（亞洲區；不包括日本）

一年（25期）：$1835.00
半年（13期）：$954.20

空郵（其他國家；包括日本）

一年（25期）：$2080.00
半年（13期）：$1081.60

平郵（中國、台灣、澳門）

一年（25期）：$1167.50
半年（13期）：$607.10

平郵（亞洲區；不包括日本）

一年（25期）：$1325.00
半年（13期）：$689.00

平郵（其他國家；包括日本）

一年（25期）：$1350.00
半年（13期）：$702.00

第1-17期經已停止接受郵購

海外訂閱／補購表格

姓名：＿＿＿＿＿＿
年齡：＿＿＿＿＿＿
郵寄地址 *（請用英文正楷書寫）*：＿＿＿＿＿＿
本港聯絡人：＿＿＿＿＿＿
聯絡人地址：＿＿＿＿＿＿
聯絡人電話：＿＿＿＿＿＿
支票號碼：＿＿＿＿＿＿

□補 購

補購期數	數量 ×	單價 =	金額（HK$）
	×		= $
	×		= $
郵費	×		= $
		合計	HK$

□訂 閱

本人欲自第＿＿期開始訂閱《遊戲誌》：

郵寄方式 *（請在適用方格處加上X號）*

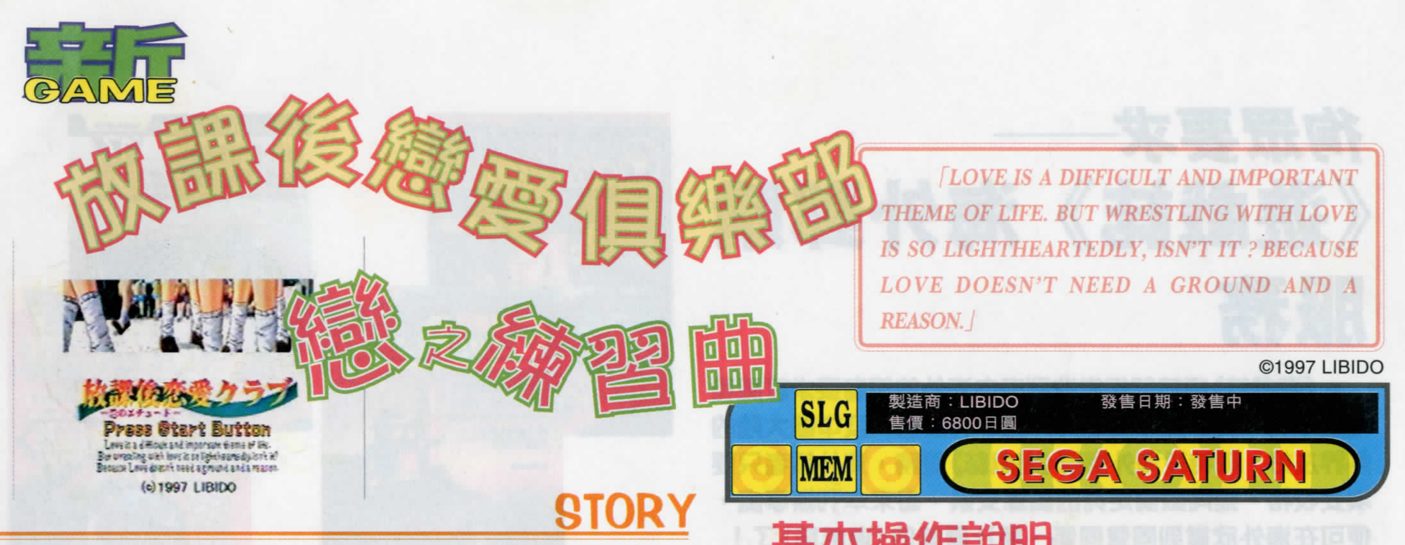
空郵（亞洲區；不包括日本）
□ 一年（25期）：$1835.00
□ 半年（13期）：$954.00

空郵（其他國家包括日本）
□ 空郵一年（25期）：$2080.00
□ 空郵半年（13期）：$1081.60

平郵（中國、台灣、澳門）
□ 一年（25期）：$1167.50
□ 半年（13期）：$607.10

平郵（亞洲區；不包括日本）
□ 一年（25期）：$1325.00
□ 半年（13期）：$689.00

平郵（其他國家包括日本）
□ 一年（25期）：$1350.00
□ 半年（13期）：$702.00



STORY

單單相識並不令人滿足，但是「請跟我交往吧」是希望成為戀人的意思，面對這一句，回答就不是這樣簡單了。然而戀愛這回事很難會真真正正輕鬆地開始，戀的萌芽真無責任。雖然大家認真地談戀愛，邂逅的機緣要是更自在就好了。放課後戀愛俱樂部由此而生，來！加入我們的俱樂部吧。

基本操作說明

方向鍵：指令選擇、指標的移動
A鍵：決定
B鍵：CANCEL
C鍵：決定
X鍵：詳細表示現在地點的解釋（只在會話時表示）
Y鍵：表示地圖和現在地點（只在會話時表示）
L鍵：俱樂部日誌畫面模式的切替、會話框的開關
R鍵：俱樂部日誌畫面模式的切替、訊息的快速顯示

遊戲簡介

遊戲的主人翁（天城練一，名字可在遊戲開始前更改），以杜陽市的家庭式餐廳「STARRY SKY」為根據地，去體驗與十二位戀愛俱樂部女會員談戀愛的滋味，約會的場所則遍及杜陽市各地。這是一個以會話為重點的戀愛模擬遊戲。

遊戲期間為四週，玩者手中持有約會券這種東西，在有限期內有效地使用約會券，跟女孩子們約會（當然會有被拒絕的可能）。會話完結後，會有三種行動指令的選擇。第一是「おひらき」（即是繼續下1ROUND，跟其他成員來個2 SHOT）、第二是「おでかけ」（即是去逛街）、第三是「やくそく」（即是約她星期日去拍拖，每星期只能約一人）。



■STARRY SKY

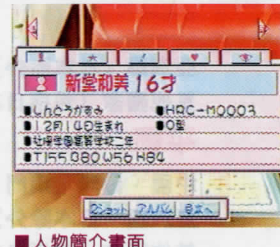
俱樂部日誌的畫面模式

俱樂部日誌的畫面模式包括人物簡介畫面、PHOTO畫面、俱樂部日誌畫面。

人物簡介畫面

包括以下數項內容：

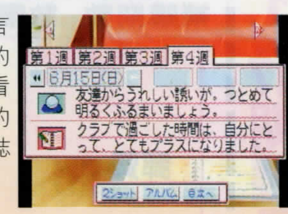
人影代表PROFILE	名字、身高、血型、三圍的資料
星星代表星座	記載女孩的星座和性格
感嘆號代表興趣	現在女孩最關心和最投入的事
心形代表戀愛觀	知道女孩的戀愛觀
眼代表評價	由女孩摯友眼中所看的她



■人物簡介畫面

俱樂部日誌畫面

預言女孩當日的運勢，觀看女孩個人的俱樂部日誌（日記）



■俱樂部日誌畫面

PHOTO畫面

女孩的相片，分別有泳裝照、冬衣和夏服三種。



■PHOTO畫面

一日的流程





*開始六月第一個星期一時是需要換碟的，六月份個別女孩的2 SHOT和約會畫面會和五月的有所不同


■女孩的相薄



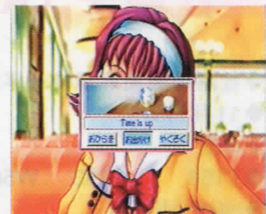
■某些日子玩者會發現有不少人缺席



■TODAY'S TOPIC IS…？



■會話選擇



■TIME IS UP


■CALL機響了。片假名的句子按上下鍵可以看另一節，多是些簡單的訊息


■最後一天給對方的約會券會有特殊意義





■地圖的表示和所在地的詳細解釋。雖然和遊戲沒有直接關係，知道設定環境其實也不壞

表中符號的意義

出＝逛街　約＝約會　B＝夜晚有CALL　*＝自言自言事件　H＝超友誼關係

新堂和美（KAZUMI SHINDO 一十六歲）輕鬆自在

◆杜陽學園高等學校二年級
◆12月14日生
◆O型
◆T155　B80　W56　H84
◆HRC-M0003

心目中的事會直接地表現出來、自由奔放的少女，與主角的關係由朋友開始。

最初主角跟和美只能保持朋友的關係，而似乎不能有進一步的發展。瀟灑性格的另一面，她就是不擅於處理戀愛關係的一類人，告訴她身為女性應有的魅力吧！最初無論怎樣約會她，她也不會答應；身為籃球部活躍份子，她通常不會答應即日的逛街要求，實在是個令人感到不安（指難以追求）的角色。但是，在沒有約會的星期天跟她來個2 SHOT，一起回去之際說不定有意外收穫。另外，在第二週的約會否定多管閒事就能打動她的心，此日如果能跟她去卡拉OK，就能確定選擇的成功。踏入第三、四週，和新堂的關係會更加深刻。

日期	TOPIC	選擇	其之後
5／19 星期一	戀愛願望	係，不滿（ああ，不満だね）	出○
5／20 星期二	目標	想追邊個由自己決定（誰を狙うのは自分で決める）	出×
5／21 星期三	學園的偶像	想試試談戀愛？（恋いしてみたいんだろ？）	出×
5／22 星期四	受傷的程度	因為和美都係女仔（和美も女の子なんだから）	出×*
5／23 星期五	多管閒事	我想不錯（いいと思うよ）	出×
5／24 星期六	主音的勸誘		出○
5／25 星期日	不約會的理由	跟女孩子在一起（女の子も一緒だけどね）	出○
5／26 星期一	自小認識	不是沒有好理由嗎？（いいわけないじゃん）	出×
5／27 星期二	想交往的對象	我想交往的是和美（俺がつきあいたいのは和美だ）	出○
5／28 星期三	步的謊話		約6／1*
5／29 星期四	想對和美說的事	和美錯了（和美はまちがっている）	出○
5／30 星期五	和步的關係	不要說這些都要顧吓我（そう言はずに構ってくれよ）	出○
5／31 星期六	朋友和戀人的境界	這樣便不會悶了？（それじゃつまらなくないかな）	出○
6／1 星期日	（約會）	因為變得多管閒事了（おせっかいになるから）	
6／2 星期一	昨日的約會		約6／8
6／3 星期二	BAND		出○
6／4 星期三	BAND		出○
6／5 星期四	操		出×
6／6 星期五	不能被看見的東西		出×*
6／7 星期六	缺席		B
6／8 星期日	（約會）KISS		
6／9 星期一	昨日的吻	並不羞恥呀（恥ずかしくないよ）	約6／14
6／10 星期二	BAND		出○
6／11 星期三	步	的確，有點相似（確かに，ちょっと似てる）	出○
6／12 星期四	秘密地努力	有點兒啦（ちょっとだけな）	出○
6／13 星期五	KISS		出○*
6／14 星期六	（約會）H		
6／15 星期日	BAND		最後的約會券

■和美知道練一擔心她受傷的事，心裡暗自高興



■不合適的鞋子是受傷的根源



■今天和美的交際運似乎不太好



■約會中二人談到威明（和美的男朋友）的事



■練一拒絕帶醉的和美之索吻要求，果然是正人君子（傻仔）


■6月8日約會的片段



■把握最後的約會



遊佐倫子（RINKO YUSA－十五歲）學園偶像

◆杜陽學園高等學校一年級
◆11月11日生
◆O型
◆T158　B83　W58　H86
◆HRC-M0008

杜陽學園可愛的偶像，受到母親嚴厲的教育。

母親是城中名人，身為女兒的倫子也不時見報於雜誌上，在入學儀式中被選為代表，總之她就是被特別看待。受到嚴厲母親的監管，她每日都忙於學習什麼課程的，早晚讓她自立是攻略的要點。由於事務繁忙，未到一週的後半，她大概不會答應約會的要求。最後雖然跟她約定了，但到約會之日她會一次又一次的爽約，不過不必灰心，她只不過是被編排得密麻麻的日程壓迫至透不過氣吧。逐步教導她放鬆的方法，她自會有所理解。無論如何由第二週進入第三週，要她漸漸不良化，為了讓她從母親的手中取回自由，不宜太急進。6月8日的約會，「要成為不良少女」的一句話就可証明她的身心都屬於你了。

日期	TOPIC	選擇	其之後
5／19 星期一			
5／20 星期二			
5／21 星期三	學園的偶像	不高興？（うれしくないの？）	出○
5／22 星期四	倫子的媽媽	喜歡媽媽（お母さんが好きなんだな）	約×
5／23 星期五	介紹相片	這樣似乎是了（それはそうだろうね）	出○*
5／24 星期六	戀愛	這樣就是了（それはそうだよな）	約5／25
5／25 星期日	（約會不見倫子的人影）		
5／26 星期一	偶像	總有點兒明白（なんとなくわかるよ）	出○
5／27 星期二	約會	就當是我的責任就好了（俺のせいにしていいから）	出○
5／28 星期三	偷懶大作戰	無所謂呀（別にかまわないよ）	出○
5／29 星期四	缺席		
5／30 星期五	不良的樂趣	好的傾向（いい傾向だよ）	出○*
5／31 星期六	哥哥仔	讓我當吧？（俺がなってやろうか？）	約6／1
6／1 星期日	（約會不見倫子的人影）		B
6／2 星期一	約會大作戰	離開母親啦（ママとお別れしちゃえよ）	出×
6／3 星期二	和媽媽的對話	這樣，離家出走？（じゃ，家出するか）	出○
6／4 星期三	普通的女子	即使不對應也不是很好？（應えなくてもいいんじゃ）	出○
6／5 星期四	約會	為何焦急？（どうしてあせっているの）	出○*
6／6 星期五	路上販賣		出○
6／7 星期六	約會的意向		約6／8
6／8 星期日	（約會）	讓你變成不良少女（不良少女にしてやるよ）	KISS
6／9 星期一	與媽媽的關係	約×	
6／10 星期二	想被稱讚的心態		出○*
6／11 星期三	心情的變化	這麼一說我就高興了（そういてくれて嬉しい）	約6／14
6／12 星期四	自立心	出○	
6／13 星期五	今後的交往	出×	
6／14 星期六	（約會）H		
6／15 星期日	今後		最後的約會券



■雖說有心將所有責任推給練一，但到最後也沒有這樣做



■遲來的約會




■跟熟帶魚說話的倫子



■偶像也想過點平凡的生活



■泳池嬉水，她會提出大膽的言論


■6月14日約會的片段

稻葉步（AYUMI INABA－十六歲）從樂隊活動追求自我

◆茶田學園高等學校二年級
◆2月17日生
◆O型
◆T162　B80　W55　H80
◆HRC-M0012

視個性高於一切的自稱「學園歌姬」。加入戀愛俱樂部，順便尋找樂隊成員。

個性對步來說十分重要，與擁有信念的男性很是相襯。她似乎很欣賞應說就說的男性。第二週發生的事件，是步與和美就威明的事而互相仇視。步無視威明的好意，本來是第三者的和美卻惡意中傷步。就這件事，主角要企在步的那一方，無論如何都要和美先道歉，這件小風波很快就會被化解。但是攻略步的陷阱不止於此，關鍵在於6月4日和5日。她會在便利店找到份兼職，而且要求更多的上班時間。此日送她上

日期	TOPIC	選擇	其之後
5／19 星期一			
5／20 星期二			
5／21 星期三			
5／22 星期四			
5／23 星期五	印象	有點兒古怪（少し変わっているかな）	出○
5／24 星期六	和美	沒關係，這樣的（大丈夫だよ，そんなの）	出○*
5／25 星期日	缺席		
5／26 星期一	戀人的條件	重要的事來的（大事なことだよね）	出○
5／27 星期二	和美的心情	因為我喜歡步（俺，步が好きだから）	出○
5／28 星期三	對威明做的事	不好嗎？（いいんじゃない？）	約×
5／29 星期四	和美的心情	即使被討厭都好（たとえ嫌われてもだ）	出×*
5／30 星期五	與和美的關係	這是件好事來的（そりゃいいことだよ）	約6／1
5／31 星期六	戀愛	完全個性的（全部個性的）	出○B
6／1 星期日	（約會）		
6／2 星期一	人際關係	因為他人的個性都很重要（他人の個性も大事だから）	出○
6／3 星期二	缺席		
6／4 星期三	兼職的時間		出○
6／5 星期四	品格差的客人	如果真的有需要（ホントに必要ならな）	出○*

班，翌日的話題就會拉到便利店客人之上，你表示肯幫助的態度，就能加深她的信賴度。此時不宜説些得意忘形的話，之後大概會一帆風順。第三週可望發生超友誼關係⋯。

6／6 星期五	兼職	認真地工作（マジメに働けよ）	約 6／8
6／7 星期六	缺席		
6／8 星期日	（約會）	當然了（当り前だろ）	KISS
6／9 星期一	複雜的心理	你不要逃避（逃げないでくれ）	約 6／14
6／10 星期二	主音歌手	因為不明白所以是白痴（わからないからオンチなの）	出○*
6／11 星期三	缺席		
6／12 星期四	兼職	如果跟店長交涉？（店長にかけあったら）	出○
6／13 星期五	喜歡聽的音樂	出○	
6／14 星期六	（約會）H		
6／15 星期日	戀愛俱樂部		最後的約會券



■很高興能找到知音人



■練一的決斷叫步深感佩服



■二人在摩天輪上單獨相處



■留意她手上拿着的是什麼



■練一體諒她幹兼職的動機



■KISS的片段



■6月14日約會的片段

美咲椎那（SHIINA MISAKI 一十六歲）全心全意的運動少女

◆杜陽學園高等學校二年級
◆9月1日生
◆A型
◆T164　B76　W53　H79
◆HRC-M0005

早苗的閨中密友，她亦察覺到早苗對主角的好感。椎那對早苗有份情意結，因此即使約會她，椎那通常都不會應承，另外身為運動少女的她，很討厭無賴的人。首先要讓她對自己有信心，而且要表現誠實的一面。椎那經常參加SPORT CLUB的活動，基本上不要望她星期一會跟你逛街，至於即日約會的情況也差不多，辛苦吧？5月27日晚間的事件對應6月1日的約會事件，這兩件事都和GOOD END有密切關係，6月1日約會後雖然她未必日日會應承逛街，但二人的關係肯定是加深了。

日期	TOPIC	選擇	其之後
5／19 星期一			
5／20 星期二			
5／21 星期三	關於男孩子	不要説（言ってないって）	出×
5／22 星期四	七瀨	輕鬆地交往（氣輕におつき合いするさ）	出○*
5／23 星期五	自己的戀愛經驗	其實是完全無（実は，ちっとも）	出○
5／24 星期六	情意結	好有魅力呀，椎那（魅力的だよ，椎那は）	約 5／25
5／25 星期日	約會		
5／26 星期一	早苗	比起早苗，椎那更好了（早苗より椎那のほうかいいよ）	出×
5／27 星期二	戀愛俱樂部	出○*	
5／28 星期三	戀愛的對象	我想是很美好（ステキだと思うけど）	出○
5／29 星期四	多餘的一句	改善這點比較好（直したほうがいいね）	約×
5／30 星期五	身材	兩樣也不可以算是（どっちともいえないよ）	約 6／1
5／31 星期六	缺席		
6／1 星期日	（約會）		
6／2 星期一	化　品	有自信（自信あるんだな）	約×
6／3 星期二	操		出×
6／4 星期三	傷	不要説傻話了（バカいってんじゃないよ）	出○
6／5 星期四	缺席		
6／6 星期五	KISS	當然想啦（もちろんしたいよ）	出○*
6／7 星期六	體操	我就很高興了（俺としては嬉しい）	約 6／8B
6／8 星期日	（約會）KISS		
6／9 星期一	昨日	當時心臟跳得很厲害吧（すごくドキドキするだろうね）	出×
6／10 星期二	輕鬆的戀愛	真是，大進步哩（まったく，大進步だな）	出○
6／11 星期三	小孩子	知得很清楚了（よ～く，わかるよ）	出×
6／12 星期四	缺席	出○	
6／13 星期五	緊張	就這樣做吧（そりゃあするだろうね）	約6／14*
6／14 星期六	（約會）H		
6／15 星期日	戀愛		最後的約會券



■練一留給椎那的印象也不差



■即使是約會之日，練一和早苗在椎那內心始終產生矛盾



■約會之日撞正椎那練習的日子



■椎那體操的身手，練一大概也學不了



■KISS的片段



■為明天比賽備戰的椎那，心中想着一個人



■6月14日約會的片段



追尋寄存在回憶中的情緣

Sentimental Graffiti

文：米奇

SLG	製造商：NEC INTERCHANNEL	價格：7500日圓
MEM	容量：CD-ROM	發售日：發售中

SEGA SATURN

插圖：甲斐智久

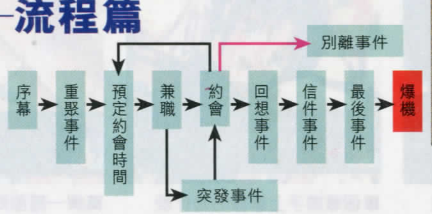
在漆黑的思緒浪濤裏，十二位閃耀光芒的少女盪漾其中



《遊戲誌》自第53期開始便開始逐期介紹人物的《SENTIMENTAL GRAFFITI（以下簡稱《SG》）》終於推出了，這個一直以推銷人物為主要宣傳手段的遊戲到底是怎樣的呢？在製作期間曾多次更改系統、畫面以至人物故事背景現在變成怎麼了？讓我們重頭窺看整個系統，然後再出發去重拾十二位女主角的往日情。

一年之計——流程篇

《SG》基本上是以旅行、兼職和約會三部分構成的。現在就將遊戲的進行流程列出來吧。





基本操作篇

A、C掣	決定、略過對白
B掣	取銷
X、Y、Z掣	命令捷徑鍵（在OPTION中設定） 在一般畫面中可以預設，在旅行畫面時就可以在旅行畫面→日程表畫面→苦惱度畫面間互相切換。
L掣	在通常畫面中進入系統畫面

安枕無憂——住宿篇

在遊戲中，除了東京家中之外，也可以在其他地方留宿回復行動力的。不過，留宿的地方房租有便宜有昂貴，回復效率也各有不同，而無論你哪個時間留宿也好，你都會在早上6時起床的（真準時）。



有兩種方法可以讓你較有效率的回復行動力的，一是利用夜間列車來回復，另一種方法是利用「約會總是在下午18時結束」的法則，一結束約會就乘夜間巴士到下一個目的地去，目的地不太達的話到達時多數都是深夜，然後就可以用露宿來免費回復行動力，這是較為便宜的做法。

住宿地	耗費	回復能力
酒店	5000日圓	△△△
民宿	2000日圓	△△
露宿	免費	△

何去何從——交通篇

《遊戲誌》過去已介紹過在《SG》中可以使用的交通公具，附表列出了這些交通工具的效率比較。不過，這表只是供大家參考的，因為每一種交通工具的班次不同，出發的時間也有所分別，所以雖然飛機是最快的交通工具，但由於半夜不會有飛機起飛，反而有可能不及夜行快速列車早到達目的地。所以，每當有約會之前，不要忘記預早一天看看各種交通工具至目的地的出發時間和到站時間。

另外有兩點要注意的，一是一旦你發出旅行指令，你便會立即出發，不論那交通工具是哪個時間開行。換句話說，即使早上6時以旅行命令而選用夜行列車的話，一旦你按A掣決定，就會立即出發，白白浪費了一個可以做兼職的一天。因此請隨時留意時間。

第二點是在平日到札幌或長崎約會的話是很麻煩的，假如你約女孩子在星期日約會的話，你無論如何也是不可能趕及星期一早上回東京上課的，而上課遲到是會令行動力-1點的。

身壯力健——行動力篇

原來行動力是會隨着你的行動是否正確而有所增減的。附表是行動力增減的條件表，大家可作參考。

初期值　20

行動	行動力最大值增減
每重遇一位女主角	＋5
每看到一次有特殊參圖的事件	＋1
學校遲到	－1
失約	－1
收到無聲電話（心碎）	－1
和好如初	＋1
拋棄女孩子	－5
乘搭小輪	＋1



交通工具效率分析（修正版）

交通工具	消費	移動速度	行動力消耗	備註
順風車	免費	慢（不定時）	▲▲▲	
快速列車	普通	慢	▲▲	隨時可以出發
特急列車	昂貴	普通	▲	
國內航機	昂貴	快	▲	
夜行快速列車	普通	普通	回復△	
夜行特急列車	昂貴	普通	回復△△	午夜0時出發
夜行巴士	便宜	慢	▲	
渡輪	昂貴	極慢	回復△	行動力最大值+1

「喜歡妳的理由」情書創作比賽

相信很多《SG》迷都有心目中必定追求的對象吧？你為甚麼會喜歡她呢？把你的理由寫成情書寄來《遊戲誌》發表一下吧。米奇已準備了一些《SG》精品，送給寫得最好的《SG》迷。快把你的情書寄來吧（信封面請註明「喜歡你的理由情書創作比賽」）。

地址：香港灣仔駱克道33號中央廣場福利商業中心7樓

截止日期：2月13日

獎項：

大獎	《SENTIMENTAL GRAFFITI》配音比賽用解說特刊一套（兩本）	一名
二獎	《SENTIMENTAL GRAFFITI》景品小匙扣六款	一名
三獎	《SENTIMENTAL GRAFFITI》景品CD SIGNLE一隻	三名
四獎	《SENTIMENTAL GRAFFITI》墊板一塊	一名

多勞多得——兼職篇

你可以在日本全國各地做兼職(アルバイド)賺錢，兼職的招聘時間為每日上午6時至下午17時，而工作時間就最多可以工作10時或工作至晚上22時，你可以利用在市內MAP移動或截順風車但不乘搭來逐小時微調時間，或以留宿命令來直接跳到早上6時以達至有效率做兼職。



不過，原來不同的地方做兼職所賺得的錢也不同的！

地方	時薪	消耗行動力
東京(洗碗)	500日圓	－5
橫濱(港灣作業)	600日圓	－5
金澤(拉麵屋)	800日圓	－4
名古屋(闊條麵屋)	800日圓	－4
仙台(滑雪場雜工)	800日圓	－4
大阪(燒墨魚店)	850日圓	－3
京都(紀念品店)	850日圓	－3
青森(蘋果園)	900日圓	－3
廣島(日式燒餅店)	900日圓	－3
高松(烏東店)	900日圓	－3
福岡(守衛)	950日圓	－2
札幌(牧場幫理)	1000日圓	－2
長崎(清潔)	1000日圓	－2

佳人有約——約會篇

在通常畫面中你可以選看日程畫面(スケージュル)來觀看過去和將去的日程表的，在日程表中日期左上角的顏色小角代表不同的意思——紅色小角代表曾經或將會跟女孩子有約會，把游標移到那裏按A、C掣的話是可以重溫過去約會的畫畫面或取得下次約會的詳細時間地點；綠色角代表那天是上課日；而藍色就表示那是假期但未有約會。

一般來説，約會可以分為預約形式和突發形式，預約形式的約會當然是在東京家中打電話給女孩子預約見面了。而突發形式的約會就是在街中踫上住在當地的女孩子跟她們約會。

從下面的資料當中大家會發現你必須盡量找回當年的女孩子跟她們約會才能引發目標人物更多事件發生，不過約會過密就會導致行動力不足和金錢不足等問題，所以遊戲早期即使你發覺自己有充裕的金錢和行動力，也不要隨便浪費，不停約會同一個女孩子而忽視其他女孩，這也是不能爆機的。



好事多磨——事件篇

發掘事件是《SG》爆機的決定性條件。在《SG》中事件與事件之間是互相緊扣的，換句話説，不發生這件事件的話就不會發生下一件事件。除了因親密度和苦惱度的高低而引發事件之外，時間也是引發事件的因數，有不少回想事件是在指定的日子才會發生，這點會在下一期的攻略裏逐一列明。如果你對事件處理得宜，你會在事件結束時聽到一下聲響，而行動力最大值也會＋1。

《SG》也有一些較簡單的節日事件，主要集中在暑假期間發生，但由於都是地方節慶，香港人大概不太熟悉吧，現在就列出幾個出來。



節日事件表	
新年	1月1日
情人節	2月14日
仙台七夕祭	7月7日
福岡山笠祭	7月
橫濱煙花大會	7月尾～8月中
大阪花車祭	？？？
青森ねぶた祭	8月1日～7日
長崎くんち	10月7日
平安夜	12月24日

事件種類

在《SG》中事件的種類可分為七大類，而每位女角已安排了多種結局讓你發掘。

重聚事件

這是你第一個而且必定會發生的事件，事件的主要內容也是女孩交換通信方法，只有少數如安達妙子和保坂美由紀會正式進入正題之中。

主要事件

這些都是在一般約會時發生的，條件比較簡單，只要在指定的期間達到指定的親密度和苦惱度便會發生。

突發事件

每個女孩子都會在某個時候到別的縣去，這種事件因人而異，也要有一定的運氣才能見到，但親密度和苦惱度愈高，遇見的機會便愈高。

回想事件

這是一種跟超過一個女孩子有關的事件，內容當然就是關於女孩子當年跟你之間的事件。當中有喜有悲，大家可以從中得知女孩子的苦惱因由。

回想事件發生條件	
回想事件1	跟兩個以上女孩子重會
回想事件2	跟4個以上女孩子重會 看過兩個以上女孩子的回想事件1
回想事件3	跟？個以上女孩子重會 看過？個以上女孩子的回想事件1、2

信件事件

當回想事件都看過了之後，而親密度和苦惱度都同時達到頂點時，東京的家中便會收到來自女孩子的來信，你要拆信細閱事件才會發生。

別離事件

一旦追求到太多女孩子而時日無多的時候，為免發生「誤殺」事件，你有必要跟其他女孩訣別。引發這個事件的條件是先約會想分手的女孩子，然後不赴約，那女孩就會打電話來找你，到時就會出現一個分手的選項，選了就可以引發別離事件。



最後事件

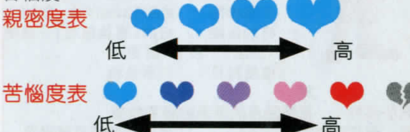
看到這事件就表示勝利在望了

有數得計——參數篇

影響《SG》人物對你的好感的要素分別是親密度和苦惱度，親密度當然是代表女孩子跟你的親密程度，而苦惱度就代表女孩子對你的思念程度，苦惱度愈高，女孩就愈想見到你。

親密度和苦惱度有多少都可以從「苦惱地圖」中看出來。每結識一個女孩子，那個女孩子所住的地方便會出現一個心，心的大小代表女孩子跟你的親密度，而心的顏色和收縮速度就代表女孩子對你的苦惱度。

親密度表



苦惱度表

低 ←→ 高

(收縮速度慢)　(收縮速度快)　心碎

親密度與苦惱度關係

親密度和苦惱度有不可分割的關係：親密度高的時候苦惱度上升得較快；苦惱度高的時候跟那個女孩子見面親密度提高得也較快。因此，也不是整日黏着人家就可以引發事件的。

另外剛才也提過，親密度和苦惱度愈高遇見女孩子的機會便愈高，這變化可以在離別時女孩子依依不捨的表現中看得出來。

有一點要注意的是女孩子留下電話錄音的時候你都需要盡快處理，因為不處理電話錄音的話苦惱度會急速增加的。



■苦惱地圖，真的令人很苦惱……

號外

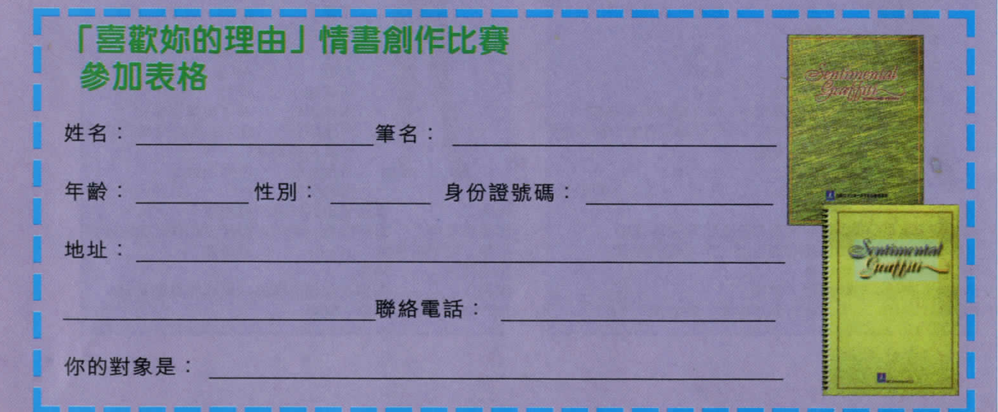
給初回買家的恩物

SECOND WINDOW

在首批生產的《SG》中都附有一疊十二張插圖月曆和一張以SATURN來開啟的CD-ROM《SECOND WINDOW》。起動CD-ROM，首先映入眼簾的是一段支援MOVIE卡的《SG》OP片段，比起沒有MOVIE卡的版本自然精采得多了。

這張CD-ROM是年前推出的《SG》限定CD-ROM《FIRST WINDOW》的延續，內容同樣是以甲斐智久的插圖為主。這次還收錄了各《SG》女角一輯生活照和一些畫面放大播出。

另外，CD-ROM還附有一段合共約15分鐘左右的影片，講述一群《SG》聲優由參加選拔賽，到今年8月一次《SG》演唱會的經歷。聲優們也逐一訴説她們對《SG》終於推出的心情。



「喜歡妳的理由」情書創作比賽
參加表格

姓名：＿＿＿＿＿＿ 筆名：＿＿＿＿＿＿

年齡：＿＿＿＿ 性別：＿＿＿＿ 身份證號碼：＿＿＿＿＿＿

地址：＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿

＿＿＿＿＿＿＿＿ 聯絡電話：＿＿＿＿＿＿

你的對象是：＿＿＿＿＿＿＿＿

十二美人錄



安達妙子

初期好感度：4
身高：158
三圍：B/84、W/59、H/86
誕生日：1月19日
星座：山羊座
血型：A型
現居地：青森
就讀學校：縣立青垣高校
所屬學部：無
特別技能：滑雪、劇雪
擅長科目：家政
兼職：在母親經營的酒家擔任接待
喜歡的事物：小孩子
討厭／害怕的事物：化妝、飾物
形象顏色：藍色
興趣：跟附近的小孩子玩
KEYWORDS：青梅竹馬、道歉信



綾崎若菜

初期好感度：4
身高：165
三圍：B/84、W/57、H/85
誕生日：9月16日
星座：處女座
血型：A型
現居地：京都
就讀學校：私立紫雲女子高校
所屬學部：弓道部
特別技能：急救
擅長科目：日本史、數學、物理
兼職：無（祖父嚴格禁止）
喜歡的事物：喝、古董、遊覽寺廟、欣賞歌舞伎表演
討厭／害怕的事物：爭執、黑暗和密閉的地方
形象顏色：紫色
興趣：喝茶、遊覽寺廟
KEYWORDS：音樂盒、相親



星野明日香

初期好感度：3
身高：153
三圍：B/80、W/60、H/86
誕生日：6月21日
星座：雙子座
血型：B型
現居地：橫濱
就讀學校：私立清華女子高校
所屬學部：無
特別技能：鉗公仔機
擅長科目：無（每科都幾乎不合格）
兼職：餐廳侍應
喜歡的事物：人龍、圍觀的人群
討厭／害怕的事物：無所事事
形象顏色：橙色
興趣：閱覽所有情報雜誌及情報節目
KEYWORDS：電影、感冒



永倉惠美留

初期好感度：4
身高：154
三圍：B/80、W/58、H/83
誕生日：7月20日
星座：巨蟹座
血型：B型
現居地：仙台
就讀學校：私立萌黃女子高校
所屬學部：組織超自然研究會、曾任會長
特別技能：分辨「惠美留語」、靈視（沉思）、占卜（猜測）
擅長科目：理系各科
兼職：無
喜歡的事物：有關超自然現象的書和故事
討厭／害怕的事物：真正發生超自然現象
形象顏色：黃色
興趣：各種占卜，到傳說發生超自然現象的地方遊覽、電腦通信
KEYWORDS：舊校舍、檸檬水瓶




山本留璃香

初期好感度：3
身高：165
三圍：B/82、W/56、H/84
誕生日：8月22日
星座：獅子座
血型：O型
現居地：名古屋
就讀學校：縣立水塚高校
所屬學部：無
特別技能：起哄
擅長科目：現代國語
兼職：以便利店為首的多份兼職
喜歡的事物：沒有特定的東西
討厭／害怕的事物：說謊、因為自己的過失而影響他人
形象顏色：淺藍色
興趣：沒有特定的東西
KEYWORDS：鸚鵡螺化石



保坂美由紀

初期好感度：3
身高：156
三圍：B/85、W/58、H/84
誕生日：2月16日
星座：水瓶座
血型：A型
現居地：金澤
就讀學校：縣立茶山高校
所屬學部：美術部（但沒有繪畫）
特別技能：鑑定圖畫
擅長科目：世界歷史（東洋史）、數學
兼職：無；也幾乎沒有做家務
喜歡的事物：印象派圖畫、日本畫
討厭／害怕的事物：和服
形象顏色：棕色
興趣：參觀美術館
KEYWORDS：和服、煙花大會、升學、姊姊



渡澤穗乃香

初期好感度：3
身高：160
三圍：B/79、W/56、H/80
誕生日：5月14日
星座：金牛座
血型：O型
現居地：札幌
就讀學校：私立祥櫻學園高校
所屬學部：騎馬部
特別技能：騎馬、照顧馬匹
擅長科目：生物、地理
兼職：無
喜歡的事物：購物、像父親般思想成熟的男人
討厭／害怕的事物：粗暴的男孩子，甲由
形象顏色：粉紅色
興趣：看櫥窗
KEYWORDS：交換日記



七瀨優

初期好感度：3
身高：160
三圍：B/85、W/56、H/85
誕生日：12月18日
星座：人馬座
血型：B型
現居地：廣島
就讀學校：縣立朱之宮高校
所屬學部：無
特別技能：找尋古跡文物
擅長科目：人文地理、自然地理、天文學
兼職：無
喜歡的事物：旅行
討厭／害怕的事物：跟自己口味不合的人，人多嘈吵的地方
形象顏色：紅色
興趣：旅行、觀星
KEYWORDS：燈塔、幻之轉校生、流星群

杉原真奈美

初期好感度：4
身高：158
三圍：B/78、W/56、H/81
誕生日：3月12日
星座：雙魚座
血型：A型
現居地：高松
就讀學校：縣立白井坂高校
所屬學部：植物研究會（但很少出席）
特別技能：看穿人家內心的想法、跟動物心靈溝通
擅長科目：化學、植物學
兼職：無
喜歡的事物：寧靜的河邊、小鳥、詩集
討厭／害怕的事物：嘈吵
形象顏色：白色
興趣：讀詩集、觀鳥、在山林間漫步
KEYWORDS：詩集、勇氣、森林



森井夏穗

初期好感度：3
身高：162
三圍：B/83、W/58、H/84
誕生日：4月19日
星座：山羊座
血型：O型
現居地：大阪
就讀學校：私立笹峰女學園高等部
所屬學部：田徑部
特別技能：炒麵
擅長科目：體育
兼職：在自家的炒麵屋幫手
喜歡的事物：跑步、睡覺、早起做運動
討厭／害怕的事物：考試（但不討厭讀書）
形象顏色：淺綠色
興趣：跑步
KEYWORDS：頭巾、接力棒



遠藤晶

初期好感度：1
身高：168
三圍：B/83、W/58、H/83
誕生日：10月31日
星座：天秤座
血型：AB座
現居地：長崎
就讀學校：縣立誠林女子高校
所屬學部：管弦樂同好會（誠林高校交響樂團）
特別技能：小提琴
擅長科目：音樂、世界史（西洋史）
兼職：無
喜歡的事物：頭帶或是耳環之類的高品味飾物
討厭／害怕的事物：模棱兩可的說話、不明確的態度
形象顏色：青綠色
興趣：打網球、購物
KEYWORDS：第二名、天才少女、迷你裙

松岡千惠

初期好感度：2
身高：162
三圍：B/88、W/57、H/87
誕生日：11月23日
星座：天蠍座
血型：AB型
現居地：福岡
就讀學校：私立黑曜館高校
所屬學部：無（在搖滾樂隊中擔任主音及結他手）
特別技能：結他演奏
擅長科目：無
兼職：以演唱會的門券來賺取收入
喜歡的事物：70年代後半～80年代後半的英國搖滾樂、巴赫的音樂
討厭／害怕的事物：流行曲
形象顏色：黑色
興趣：向別人介紹英國搖滾樂和巴赫的音樂
KEYWORDS：情歌、樂隊





THE HOUSE OF DEAD SATURN版真是「別樹一格」

相信如果大家是有玩街機的話，一定會見過一隻名為《THE HOUSE OF DEAD》的射擊遊戲，不過，大家又有沒有想過這隻遊戲將會被移植到SEGASATURN之上呢？答案是快了！

STG MEM
製造商：SEGA 發售日期：3月21日
售價：5800日圓
SEGA SATURN

射・射・射死你

究竟《THE HOUSE OF DEAD》玩乜嘢？相信有玩過的朋友一定非常熟悉，這是一隻「揸鎗」射擊遊戲，而移植到SEGASATURN之後亦是一樣，是對應「VIRTUAL GUN」的射擊遊戲，不過，這遊戲的真正難處是玩者的射擊技術一定要非常好，才能得到好的成績。

在遊戲之中，玩者的責任是要消滅在屋中的所有怪物（其實是喪屍才對，這豈不是變成了《BIO HAZARD》？！），不過，在屋之中是有非常多的「活人」，這些「活人」是遊戲之中的關鍵，因為不論在街機版又或是SATURN版之中，「分線」也是遊戲的最大特色，在《THE HOUSE OF DEAD》這遊戲之中是有一些分歧點的，而大多數的分歧點也是在於玩者能否將生人救回來的，亦即是説，如果玩者能夠將活人救出的話，所行的路線便會有所不同，當然，敵人也會有所不同了。而最重要的一點是在遊戲之中，玩者如果想好好的「招呼」敵人的話，大可以先除其手腳，再行將他了斷，真的十分痛快！！


■夠哂血腥，非常精采！


■記得救人呀！

《THE HOUSE OF DEAD》這遊戲的特色便是敵人出現的位置非常「刁鑽」，不論在天上、地下，甚至水池之中也會突然的鑽出敵人來，真的會令玩者「打個突」！而且，這遊戲是採用了一種非常「殘忍」的方式來進行，那便是「限時」，有時候，玩者會以為有時間便可以「慢慢瞄」，不過在《THE HOUSE OF DEAD》便不容許玩者這樣慢手慢腳，如果慢了的話除了會被敵人擊中之外，更加會不夠時間過版，真是相當苛刻的條件呢！

■嘩！青蛙向你飛擒大咬？


■仲唔死，打到你飛起！


■這隻蝙蝠真是非常「可愛」。

唔知有冇紅血版呢？

相信有玩過街機版的讀者應該非常明白這題目的意思了，因為在市面大家會見過有「綠血」和「紅血」版的《THE HOUSE OF DEAD》，為何？這其實是一個所謂「尺度」的問題，當初看到這遊戲時，也知道這遊戲的「恐怖」程度是非常「精采」，所以一直擔心這遊戲會過不了「審裁署」那關，最後，因為有綠血版的原因，所以才可以登陸本港，不過，最後竟然又出現了「紅血版」，原因非常簡單，遊戲本身是有「血色調校」的，所以要綠血有綠血，要紅血有紅血，究竟SATURN版會否有這「精采」的調校功能呢？

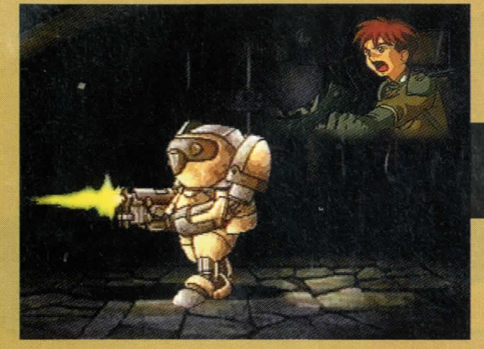

■這些爆血場面可說是遊戲的賣點之一。

■如果這些血是紅色的話便好了……


■這隻是狗乎？

究竟同街機有乜唔同？

相信大家也會有一定的程度會認為不論是甚麼遊戲，當被移植到家用機之後，總會有一定程度的「DOWNGRADE」，不過，亦可能是大家也非常清楚這點，所以看遊戲之時也會留有餘地，而這《THE HOUSE OF DEAD》亦難逃這命運，基本上SATURN版的《THE HOUSE OF DEAD》在遊戲性質上共沒有太大的變化，亦保留了分歧點這個遊戲特色，不過，單看這次的「體驗版」，大家可能會認為畫質是比較組了一點，當然，這只是一隻體驗版，相信在推出之時會有所變動吧！而相信廣大的玩家們亦希望這遊戲會使用「擴張RAM」，因為這樣遊戲的質數一定會更高呢！



天使同盟

懷有騎士道精神的鋼鐵戰鬥機械

TEXT：FUKUDA

SRPG
製造商：TGL　售價：5800日圓
發售日：98年春未定　容量：CD-ROM
MEM
PlayStation

SRPG皇者的新嘗試

曾推出《古大陸物語》、《神奇傳説》和《TILK》等SRPG聞名的TGL，最近發表了名為《天使同盟》的全新作品，集結以往各系列的傳統與優點加上全新要素。它這次採用戰鬥機械為作戰單位，除講求玩者的臨場戰術外還有機體裝備的配搭。世界觀方面，《天使同盟》的主題是環繞名為GIGGANT之戰鬥機械的古代國度裏，大戰過後帝國雖統一天下，但因權力鬥爭而再次爆發戰事，而這種新舊時代科技衝擊的題材可算是TGL的拿手好戲。



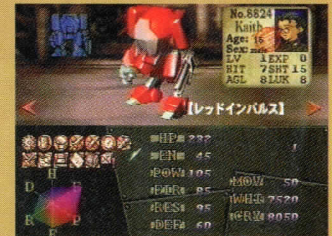
■畫面看起來相當有《TILK》的感覺



■故事主要圍繞着5名年經機師的喜怒哀樂

機體設定的重要性

既然《天使同盟》是以戰鬥機械作為作戰單位，那麼機體改造強化、增減裝備、攻擊武器特性、防禦用部件與及特殊裝置等對遊戲進行必然會有一定的影響。很明顯，機體的性能往往是取決於馬力功率輸出和裝備重量這兩方面，要使用火力強勁的機關鎗或加農砲，機體的總負重量就必定會增加不少，理所當然地需要配合更先進的發動機，若然超重的話就無法上陣作戰。



■替機體裝備時，必需留意整體上的配合



■超重就無法上場參戰的啊

主要登場角色



戰鬥場面

和同樣是TGL推出的《神奇傳説》相同，遊戲戰鬥畫面採用固定的立體斜向視點（3D QUARTER VIEW），原理即是和帶有地形高底差的2D視點一樣，這樣的話便可更有效發揮主機機能，將實時計算繪畫3D戰鬥的優點表現出來。另一方面，由於玩者每每都是以寡敵眾，因此各種長距離武器在戰陣中會佔一定重要性，這亦需要顧及地形的形響。


■戰鬥進行途中不乏對話畫面


■火車的另一端不知道有甚麼埋伏着呢？


■周圍都是樹木，放火燒掉它們吧



■機體性能一覽





THE STAR BOWLING VOL.2

～BOWLING 、 BOWLING！男女～喜愛玩球～

By: Agent X · Glen

SPT MPLY MEM
製造商：YUMEDIA 售價：6800日圓
容量：CD-ROM×2
SEGA SATURN

你喜歡打保齡球嗎？你又喜歡與"美少女"一起打保齡球嗎？現在大家便有機會與五位日本聲優，一起在保齡球場上切磋切磋；另外，玩者亦選擇練習模式，努力練習以增加技術。……或者你會因此愛上保齡球，而到真正的球場玩玩呢。

五位聲優介紹

松井菜櫻子
血型：A
星座：牡羊座
誕生日：4月4日
出生地：北海道，函館市



冰上恭子
血型：A
星座：山羊座
誕生日：1月11日
出生地：神戶



山口由里子
血型：B
星座：天蠍座
誕生日：11月21日
出生地：大阪府

池澤春菜
血型：O
星座：射手座
誕生日：12月15日
出生地：希臘



本多知惠子
血型：A
星座：牡羊座
誕生日：3月28日
出生地：地球（?）



遊戲模式

STORY MODE

遊戲是講述玩者與五位聲優在保齡球場相遇，之後大家便決定一起打保齡球。當中玩者需要在五位聲優中選擇一位作為拍擋，然後電腦會再分配多一位聲優給你(電燈泡？)，組成隊伍與另外三位聲優進行比賽。比賽進行中，玩者是有機會與心儀的聲優進行單獨對話，以增加彼此的認識及友誼。至於操作方法，基本上與前集是一樣；總之，遊戲中若玩者的表現優異的話，便會特別獲得聲優的讚許。此外，若聲優的表現不太理想時，她們亦會做出一些有趣的表情。



■ 三對三？



■ 單獨對話要把握。

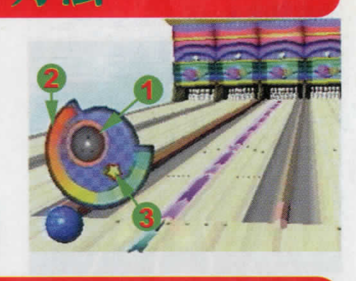


■ 拍擋出手了。

■ BINGO！

操作方法

1. **迴旋計**：調教保齡球的弧度
2. **力度計**：保齡球滾出時的速度，越接近紅色表示速度越快。
3. **準星**：當玩者決定了力度之後，計中的度數便會急速下降。這時玩者便需要看準時機按A鍵或C鍵令其停止，而所停的位置越接近那準星，表示球的滾動線路越是準確。



TRAINING MODE

在練習模式中，玩者可以自由地進行練習，和STORY MODE一樣，玩者是可以按START鍵來觀看自己的得分，以及退出練習模式。此外，當中玩者亦可以隨個人的喜好，來選擇各不同重量的保齡球來練習或比賽。


■不同的重量，會影響球速及弧度的。

OPTION

在OPTION中，玩者可以觀看五位聲優的個人資料，唔好以為這些資料沒有用，因為當玩者與聲優單獨對話時，便可以以這些資料作為參考。此外，這裡還可以設定音效，選擇音樂開關等。



■個人資料，快快記下。







WORLD STADIUM 2

TEXT：覺羅

＊畫面仍在開發中

SPT	製造商：NAMCO	發售日：未定
2P	價格：未定	容量：CD-ROM

PlayStation

自從NAMCO在PlayStation上曾經推出個一隻利用立體多邊形製作的棒球遊戲《WORLD STADIUM EX》後，在日本大受歡迎，原因是它可以對應NEGCON手掣，利用這手掣可以調教細微的球速變化，可以算是遊戲的一項特色。相隔1年多，NAMCO再次推出《WORLD STADIUM EX》的延續篇《WORLD STADIUM 2》，而且這遊戲亦是對應PS的另一款式Analog手掣，相信又可以掀起一股棒球熱。

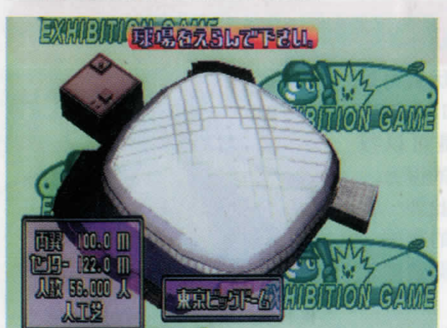


遊戲資料

遊戲本身就和N64的《FAMISTA 64》差不多，在投球時可以調教球速，當球投出時亦可以利用方向掣改變球的路線，而擊球手就可以在打擊區內移動之餘，全壘打、盜壘等棒球技能當然是不能缺少。







遊戲內球隊的總數高達12隊，而且玩者亦可以創造屬於自己的球隊，人物全是今年在日本職業棒球聯賽的職業選手。另外球場的資料亦非常豐富，如球場的面積、總入場人數等。



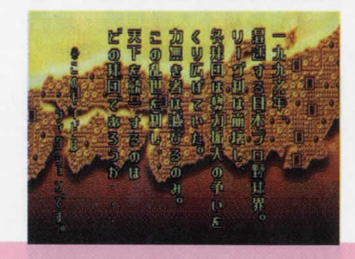
遊戲模式

在遊戲模式方面，除了保留了舊作大受歡迎的分身模式外，亦加入了不少新的遊戲模式，如可以給玩者為球隊自行創作「打氣歌」的作曲模式、最多可以和6位玩者進行聯賽的聯賽模式和最特別的戰國模式。



戰國模式

這是一個全新的模式，玩者會回到日本的戰國時代，在12隊棒球隊中選擇其中一隊進行比賽，最後要戰勝全日本所有的球隊，然後統一天下。另外每經過一場比賽，球隊就會慢慢地成長，而成長了的球隊可以在對戰模式中選用。

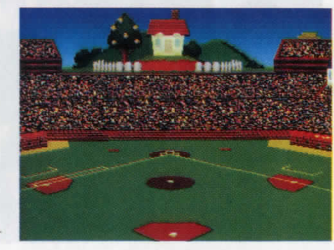




謎之球場

在遊戲內有個謎一般的球場，而它是位於妖精之國，但如何出現和進入就是一個迷，現在只知道它是不定期出現，真可以算是亂入球場。





JUNG RHTHM

By：Agent X · Glen

ETC	製造商：ALTHRON　售價：5800日圓
2P　MEM	SEGA SATURN

Sega Saturn版《PARAPPA THE RAPPER》？

玩法與PlayStation的《PARAPPA THE RAPPER》十分相似，不過在音樂取材方面較為廣泛，由森巴到探戈，甚至演歌都有；而且遊戲的難度亦頗為厲害。因此，一向喜歡玩這類遊戲的朋友，又有多一款遊戲可以選擇了。

遊戲畫面

1. 玩者
2. 對手
3. 評價
4. 韻律線
5. Dance Guide



NEW GAME

遊戲將會以主角－Vanilla為中心，玩者需要協助主角去挑戰六位對手。在遊戲開始前，會有一段非常有趣的動畫；而遊戲進行中，玩者若果按錯鍵或按鍵時間不準確的話，畫面左方的評價便會不斷下降。當下降到一定的程度，遊戲便會立刻終止，玩者就需要重頭再來了。此外，在遊戲中是會出現一段名為「ADLIB TIME」的空檔時間，這時玩者便可隨意做出任何動作，甚至可以使出必殺技，以增加評價時的分數。



■ 引人發笑的動畫片段。



■ 必殺技－Vanilla Summer。

必殺技

必殺技	出招方法
Vanilla Summer	↓ ↑ C
Vanilla Eser	→ ↓ → A
Vanilla Screw	←→ ↓ ← B

評審

當玩者完成一首歌之後，便會由五位評審員為玩者評定分數。至於評價的準則，包括：準確度(ノリノリ)、節奏感(リズム)、技術(テクニック)、即興能力(アドリブ－必殺技越多越高分)及影響力(インパクト)。玩者需要有70分以上，才可晉級，否則便要重新遊戲。



■成功！可以進入下一關了。

對戰模式

遊戲可以讓兩人進行對戰，當中總共有三種難度及五首樂曲供玩者選擇：其中又再分為兩種模式：

RHYTHM JUNGLE

此模式和之前的「NEW GAME」模式一樣，各玩者將會作輪流表演(而1P的韻律線在上層；2P的韻律線則在下層)，而畫面上方會顯示雙方的分數。當兩人的表演完成之後，評審員便會向兩位玩者評分，總之得分較高者便可取勝。



■要取勝的話，便要留心聽好音樂的節奏。

BATTLE JUNGLE

這模式中，兩名玩者可以作同場比賽，更特別增設了體力計。玩者同樣依照音樂的節奏來按鍵，而誰人按鍵較準確者便可成功傷害對手，只要最先HP到0者便當輸；而當遊戲完成後，兩者仍未能分出勝負的話，便會以雙方剩下體力的多少作勝負。另外，體力計下亦設有必殺技計，當角色受到攻擊時便會增加，到達一定程度之後，玩者便可以隨意使出必殺技來攻擊對手，以增加對手的傷害程度。



■互相攻擊，十分有趣。

各人物必殺技

人物	招式名稱	出招方法
Vanilla (バニラ)	Vanilla Eser	→ ↓ → A
Durian (ドリアン)	Duri Eser	→ ↓ → A
Mama (ママ)	玉子 Crusher	← ↓ → B
畢卡索 (ピカソ) 先生	藝術 Bomber	→←→ A
演歌先生	演歌之花道	C ↓ B ↓
Pin (パイン) 店長	FUNKY BEAT	← ↑ → B
Mr.Chalking (チョーキング)	Ecology Shower	↓ ← ↓ ← A

練習模式

若果各位是剛接觸這遊戲的話，對於節奏及操作方面可能會出現困難。因此，遊戲特別設有練習模式，當中分為三個級別難度，方便玩者進行不同程度的練習。當玩者成功完成練習模式後，要挑戰對手便會更加簡單的了。

歌曲欣賞

大家若果對於遊戲中的音樂非常有興趣的話，就不妨將遊戲放入CD機中，這樣便可以選擇播放遊戲中任何一首音樂。另外，遊戲亦會附送各首歌曲的歌詞，大家可以來練習練習，以便更能熟悉各首音樂的節奏。



結局會係點，掌握在你手

QUINTET將會在今年四月推出的賽車遊戲——CODE R，遊戲中不但有RACE部份，還有包含戀愛冒險，育成及時間概念等遊戲要素的Adventure部份，而兩部份更可互相影響，令到遊戲產生不少變化。

文：怪獸

RAC	製造商：QUINTET	發售日：預定4月發售
MEM	價格：未定	容量：CD-ROM

SEGA SATURN

ESP和ESSO的全面協助。

ESP（ENTRAINMENT SOFTWARE PUBLISHING）這個名字可能大家會感到陌生，其實他是由很多間較小規模的遊戲公司所組成的組織，當中較著名的則有GAME ART。今次ESP會為成員之一的QUINTET提供技術、資金和情報等製作上的支援。而ESSO則提供有關汽車的資料及情報，以及由車的開動甚至到排氣聲這麼細微地方都會由ESSO負責檢查，而事實上，大家是不難在遊戲中發現他們所留下的痕跡的。

RACE PART

玩者會成為遊戲中的主角（坂本哲也），在賽車部份 共有六條以山路為主的賽道給玩者挑戰，全部（汽車和賽道）均以多邊形製作，而每一條賽道都會有一位車手是玩者的對手，並進行一對一的生死鬥。基本上，玩者可以選擇「後方」、「車內」和「俯視」這三種視點，此外更可在比賽途中切換最新視點——「往後望」，當切換後，玩者便看到由車頭望回後方敵車的情形，令到臨場感大增，但若然切換的時間不當，便隨時會有撞車的危險。

在比賽時，技術故然重要，但車速不夠人家快還是不可能追得上別人的，固此主角需要不斷出外做兼職賺取金錢。之後，大家便可到ESSO電油公司入油及到汽車零件店購買所需零件和配件，用來改裝及強化自己的愛車，令自車得到成長。

除了勝利和TUNE CAR之外，練習和對戰中的表現（入彎的精彩程度及勝敗等）都會影響Adventure部份中的知名度，而知名度會影響主角的魅力。



■這遊戲是非常著重賽道製作。



■睇吓對手先。



■由美紀，幫我入滿佢

ADVENTURE PART

整個部分會圍繞著主角的日常生活，玩者不但可以駕駛自己的愛車進行比賽，大家還可以到街上收集情報，以及從七位漂亮的女角中替主角找個伴侶，而時間概念對這部分非常重要，因主角在不同的時間到達同一地方，會遇上不同的登場人物，其中還要進行交替對話和選答問題，當中答案選擇會產生出不同的劇情，其中更有特別事件發生。



■日間在不同地方會遇到不同的女角。



■美穗，你發生甚麼事呀？

REPLAY MODE

QUINTET為了加強遊戲 的臨場感及刺激程度，他們在REPLAY MODE中，加入了即時反應表情圖和對白兩個原素，除了主角外，路旁觀眾的反應和對白亦一樣可以看到，令整個遊戲充滿刺激氣氛。



■快的呀！過佢呀......。



■ REPLAY MODE中主角的反應。

人物介紹

荒木美穗

■ 18歲，高校3年級生，她是和主角由細玩到大的知己，。

榎本小百合

■ 17歲，是美穗的同級同學兼親友，最大興趣是觀看賽車。



卒業ALBUM

卒業系列十週年記念作品

ETC
製造商：SHOGAKUKAN PRODUCTION
發售日期：發售中　售價：3800日圓

SEGA SATURN

《卒業ALBUM》是為卒業系列十週年的記念作品，收錄的高解像原畫超過二百幅以上，當然少不令人懷念的插畫和配音。隨帶一提有關卒業十週年的記念CAMPAIGN：遊戲內附CAMPAIGN應募券，只要連同應募券與及今年春發售予定的《卒業III WEDDING BELL》內的應募明信片一并遞交上SHOGAKUKAN PRODUCTION，就可以換領《卒業III》的TRADING CARD，當中的幸運兒更有機會獲得「VIRTUAL畢業証書（假名）」。

操作方法

方向鍵：浮標的移動	C鍵：決定；轉下一幅畫面
L鍵：決定	Y鍵：轉下一幅畫面
A鍵：決定；返回前一幅畫面	Z鍵：返回前一幅畫面
B鍵：CANCEL音聲，MOVIE的播放	控制得當的話，玩者大可以單手（左手）操作。

MODE說明

GRAPHIC BOX

包括卒業、卒業II、卒業CROSSWORLD、卒業III的原畫、設定畫等。主要以每位角色的原畫為主題，另加IMAGE ILLUSTRATION。不用打爆機可以見到爆機畫面也相當不錯。





MOVIE BOX

OPENING：《卒業ALBUM》的OPENING，重溫每位角色的名字。





聲優12人集合——卒業同窗會：卒業、卒業II、卒業CROSSWORLD演出聲優的TALK SHOW。

卒業III：《卒業III》的宣傳片，看罷是否有立刻要玩的衝動呢？





VOICE BOX

收錄了各聲優的訪問片段，內容有關卒業系列十週年、角色和自己和對《卒業III》的看法。



SOUND BOX

卒業III應援團：應援團即是啦啦隊，聽過歷代角色為你吶喊助威，包保你動力全開，導彈全發，打遍天下無敵手。



叫人懷念的音聲（卒業、卒業II、卒業CROSSWORLD編）：眾角色的名句，口頭禪，你記得有幾多？



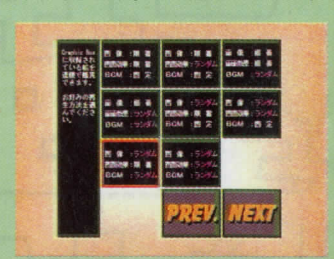
JACK IN THE BOX

書き下ろし！：為卒業系列十週年而作的記念原畫，多是未被發表過的作品。



卒業vs結婚？：比較卒業和結婚~MARRIAGE~的人物畫，雖說女大十八變，小動作就改不了。（《卒業ALBUM》無結婚原畫有點兒可惜，但《結婚~MARRIAGE~》非屬《卒業》系列，這也沒辦法吧）

GRAPHICS連續播放：就畫像、畫面效果、背景音效，玩者都可以選擇是否隨機抑或順序，固定播放。



Tales of Destiny

by：山寺良牙



黑暗的時世來到，能否於黑暗中重拾一點光明？

RPG	製造商：NAMCO	價格：港幣358元
	容量：CD-ROM	記憶：1 BLOCK/ SAVE
MEM	PlayStation	

上回提要

上次説到在喜路尼可斯將第四把SODIAN「伊古奈斯」弄醒後，並且完成了破解防護罩的方法後，下一步就是去古留狄斯，將守護龍的控制裝置破壞。

於是各人便先回到拿狄斯魯作補給後，便經安斯地區向古留狄斯出發。

可取得的道具——安斯地區

1.結他（ギター）
2.APPLE藥
3.ORANGE藥
4.MIX藥
5.LEMON藥
6.PINE藥
7.MIRCLE藥
8.LIFE BOTTLE
9.SILVER PLATE（シルバープレート）
10.大地之怒（だいちのいかり）
11.DARK SEAL
12.RUBBER SUIT
13.SCORE C
X.轉移點

版面注意點：

基本上版面中是沒有任何敵人出現的，另外周圍又漆黑一片，要找出路也不容易；但其實是有一個固定方法可輕易的過版。

首先是從十字路口向下走，走到大廳處會找到三隻老鼠，該老鼠們的周圍是會發出光線的，所以不會看不到，之後便是走過去並按○掣調查一下，這是便會立刻進入戰鬥模式，只要將敵人擊倒便可取得一條鎖匙，而鎖匙全部共有三條，分別是：青銅之鍵（せいどうのかぎ）、金之鍵（きんのかぎ）及鐵之鍵（てつのかぎ）。

取得三條匙後，便可向地圖上「3 KEY」的位置，並會自動使用，走進該物室後，便啟動入面的古怪機器，再出來後整個版面便會光亮起來，這時便可放心去取大量道具，之後便可經D點往室外。另外有一點要特別意的，就是若沒有將電源「古怪機器」開啟的話，是不可能通過D點的閘門。

出了安斯地區後，便可向東北方移動到古留狄斯，圖中的綠色金字塔便是，由於距離長，如果不想遇到敵人的話，便不妨使用三輪車。「有關取得三輪車的方法可看回上期」

可取得的道具——古留狄斯

1.CREASENT ARROW（クレセントアロー）
2.LUCK BLADE（ラックブレイド）
3.PROTECT RING（プロテクトリング）
4.GC ROD（GCロッド）
5.ELVEN CONTE（エルヴンコント）
6.奧義「獅吼爆炎陣」（答案：第一條選1/ 第二條選3）
7.大龍巻（おおたつまき）

版面注意點：

本版中唯一最煩的就是不知怎樣去將那些付有☆☆、月亮和太陽的水晶放進正確的位置，其實提示早就在Ⅰ、Ⅱ、Ⅲ及Ⅳ四塊台中給了提示，由於要翻釋實在太復集，不如將程序直接刊出來還好。

1. 首先經O點到樓上將有☆☆的水晶從左方「即西面的位置」推下去，就算聽到「打碎玻璃」聲也不要緊。（記住走前要取去7）
2. 之後再回到下一層，將太陽水晶放於上方「即北面位置」。
3. 將月亮水晶放於下方「即南面位置」
4. 將體積較細的水晶移至版面的左下方，並且用黃圈套著它，之後再放至右方「即東面位置」。
5. 走到太陽水晶的前面並用SOLAR RING去點火一下。（一定要隊員中有人裝備中）
6. 之後便可去M點並與BOSS決一死戰

進入後除找到了飛行龍的控制器外，另外最驚奇的就是竟然巴路古出現。以前史丹認為他是一個好人，原來他也是希高的手下，另外，原本他所創建的基金本來是用來作救濟用的，可是由於他認為今後的世界已再沒有希望，於是他便想到倒不如將現在世界毀滅，再重新做一個既和平，又沒有任何痛苦的理想世界，這時所有的人當然是想利用各種的方法去勸服他，可是都不成功，既然勸服不成功，最終都是訴諸於武力才可解決，於是便大打出手。



對付巴路古並不太難，但最麻煩的可算是其他的EARTH WORM，又會鑽地走至人物旁攻擊，又會放出毒攻擊，所以最初階段該先將那些EARTH WORM消滅掉，之後才開始用魔法攻擊攻擊巴路古，另外史丹大可多利用連續攻擊的技能去攻擊巴路古，不消一會便可將他擊倒。



將巴路古擊倒後，便走上去將守護龍的起爆裝置啟動，之後各人便準備再乘浮遊艇往BELL CROWN，就在此時，BELL CROWN再發動另一次攻擊，當然若再發動攻擊的話，整個世界便會被黑暗所罩，於是各人便刻不容緩的去乘浮遊艇，不過在離去之前，不要忘記在巴路古身上取得WING BOOT。

向下一站進發前，可不妨先回到王城前的石碑處，取得另一奧義「殺劇舞荒劍」。取得該奧義所選的答案是：第一條選4/ 第二條選2







之後便再次回到浮遊艇中，並啟動由伊古奈斯設計的「鏡面物質粒子化裝置」，果然湊效，BELL CROWN的防護罩果然粉碎，於是各人便乘浮遊艇到BELL CROWN中，並找出帶後主腦希高。

可取得的道具——BELL CROWN

1.SCORE E
2.猛吹雪（もうふぶき）
3.SP100300
4.DUEL SWORD（デュエルソード）
5.聖女之惠（せいじょのめぐみ）
6.SILVER CAPE（シルバーケープ）



到了最頂層終於見到希高，一見面各人當然是立刻勸他立刻投降，他竟然不肯，而且將以前天地戰爭時另一把SODIAN比魯舍里奧斯（ベルセリオス）拿出來與史丹們對抗，之後戰事便立刻開始。

這次出場的敵人只有希高一人，既然是一人出戰當然就是強敵，他會使用分身及一口氣攻擊三人的招式，但對付他仍有一個很好的方法，方法是將其他的隊員放於後方作支援攻擊及補給用，而史丹則主力使用「爪龍連牙斬」去不斷攻擊希高，令他沒有歇息的機會去反擊，只要維持著這一戰法，就可輕易地將希高擊敗。

擊敗希高後，他回復了原來的本性，原來露天與希高竟是父女關係，並且在臨死前作最後相認。之後原本是可以將世界回復原狀的，可是就在此時，真正的幕後首腦出現，他名叫米古多蘭（ミクトラン），是天地戰爭時天上的帝王，之後他用精神力量將魯舍里奧斯取去，並且立刻將魯舍里奧斯轉變成第二形態來對付各



版面注意點：

各層版面的形狀均是一模一樣，只有道具及出口位置不同，小心不要迷了路，另外道具是不會重覆出兩次的，大家可慳番啖氣。

另外由第一至第六層共要走兩次「即一次過走12層」才能遇到BOSS的。

人，升了級的SODIAN，當然是一口氣將史丹們打倒，之後米古蘭多便再次啟動BELL CROWN攻擊地面，而這次的攻擊，便令整個空中都市覆蓋了地面世界，接下來，米古多蘭便將BELL CROWN弄沉，並希望被擊倒的史丹等人全部沉到海中，究竟史丹等人的命運會如何呢？



之後史丹等人被在海上航行中的菲杜救起，從他的口中得知，他見到從天上有一大物體墜落地面，之後菲杜說現在會將所有人送往達里路瀉度，在途中SODIAN說變成了這狀態後，只好再次用無重量升降機回到空中都市。

回到王城並向國王報告時，從國王口中得知，拿狄斯魯已被敵人佔領了，而希特拉及無重量升降機的機能亦完全停止了，之後有人走來報告，敵人已開始由進攻各地，於是國王便下令士兵到各地與敵人對抗，於是各人便出去幫忙對付敵人，而本人則選了位於城西北方的亞魯美達村，入去後有種不詳的予感，果然立刻便有敵人走出來襲擊史丹等人，但敵人很弱，不用兩三下手勢便將其擊倒，之後王城的士兵走出來，說敵人好像打也打不完似的，最後只好放棄這村，而村中的人，大部份已被送到王城中避難，之後從另一士兵報告，上面希特拉的助手已醒來，可以回師，於是各人便再次打道回城。

特別題外料

故事來到此部份，史丹們是可以到撒里路處找瑪莉，這時她的心情已回復了，並且可以再次加入隊中，至於是否使用她則由玩者去決定了。

另外到奈舒坦的碼頭，可用50000元來買一隻「金之FLY-PAN」至於它竟不是用來煮飯用，反而是可作攻擊之用的，有興趣用用這攪笑武器的人不妨買來玩玩。



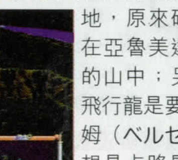
奈舒坦的高台處，可取得特別的鬥技場門券，至於入不入去打的話……。「提示：最後一敵人是火屬性，用史丹的SODIAN只能為敵人補HP，敵人HP最少有20000。」

回到家「里尼村」後，主角會將從空中都市取得的蛋叫莉莉斯煮來吃，可是她卻想將蛋孵化出來，究竟會變成怎樣呢？

回到JONNY家中再次遇到了他的朋友，聽過了他朋友所作的一曲後，便可取得另一份歌譜「譜面G」。



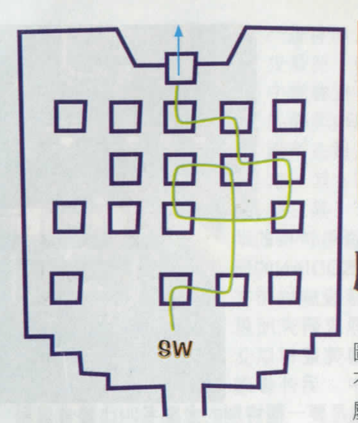
回到城後，便從國王中得知，所有戰鬥人員現時在上層的作戰會議室開會，於是史丹等人又便往上層的會議室進發。從會議中得知，他們設計了一座集積LENS砲準備向空中都市攻擊，會議後，其他的人員去準備LENS砲的工作，而史丹們的工作，其一就是要修理好飛行龍並可到空中都市，其二就是將所有SODIAN POWER UP，從希特拉的助手口中得知，在此世界中，是有個SODIAN的研究設施，之後史丹便問狄姆羅斯該設施的所在地，原來研究所就在亞魯美達村以北的山中；另外修理飛行龍是要一種特別的金屬名叫比魯舍里烏姆（ベルセリウム），而擁有這金屬的地方想是卡路畢尼斯的垃圾村（ジャンクランド），於是各人便決定先向研究所起程，將SODIAN強化後再到垃圾村去取魯舍里烏姆。





可取得的道具——SODIAN 研究所

1.WARPLE SWORD（ヴォーパルソード）
2.RC ROD
3.奧義「熱破旋風陣」（答案：第一條選4/ 第二條選2）



4.SP240360
5.SW350350
6.爆炎地獄（ばくえんじごく）
7.BEAM SHIELD（ビームシールド）
X.SWITCH
Y.轉移點

版面注意點：

版圖中有不少火屬性敵人，用史丹的劍或火系魔法去攻擊時沒效的。



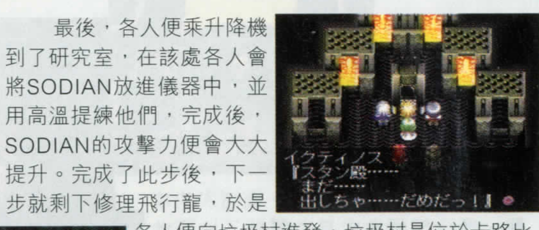


X點是要用SOLAR RING去射它才會有反應的，地圖上紅色的X點最好不要啟動，否則要走出去重新來過。

另外過那些細細格的地台時要步步為營，不要踏到上面有個凸起的地方「即Y點」，否則便會回到起點處再重頭來過。



研究所內，有一處是要將光線折射到最上面的儀器才能將門開啟，至於光線折射的路徑，已在地圖上刊登出來，如果還不明白的話，可參看一下付圖。



最後，各人便乘升降機到了研究室，在該處各人會將SODIAN放進儀器中，並用高溫提練他們，完成後，SODIAN的攻擊力便會大大提升。完成了此步後，下一步就剩下修理飛行龍，於是各人便向垃圾村進發，垃圾村是位於卡路比柯娜的東面，是要繞過火山區才可到達。

進村後，在村的最北方有一個被人守著的洞口，由於內面充滿毒氣，所以不讓人接近，但史丹們說不理生命危險也要進去，守洞者沒有計下只好讓各人進去。「注意：進入洞前，請先到村的道具屋中買入大量的毒氣中和劑（ちゅうわさい），否則可能分分鐘葬身在洞中。」

可取得的道具——TRASH MOUNTAIN

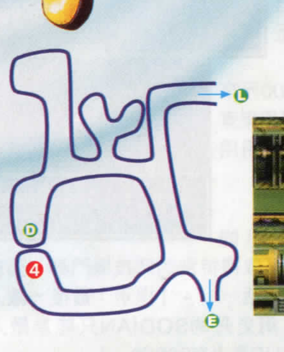
1.BAHAMUDIA（バハムートティア）
2.SCORE F
3.DOOM BLADE（ドゥームブレイド）
4.DRAGON FANG（ドラゴンファング）
5.WING BOOT
6.？HELMET
7.比魯舍里烏姆
8.SW400400
9.FLARE ROD（フレアロッド）
10.神之雷（かみのいかずち）
X.要移動的石頭

版面注意點：

其實並不是全個版面都是充滿毒氣的，只有一些地方才會有，這些地方一眼便可看出，是有一片似雲的東西在飄動著，只要不走近的話，是不會扣HP的，可是版面中有些地方所放出的毒氣是非常之多，非用中和劑不可，但玩者如買了15個中和劑的話，是絕對夠用有多的，另外有些地方如不將石頭推至凹位處是不能通過的，最後就是有些通道是隱藏在牆壁中，不用心看的話是看不到的。









最後終於於洞穴深處，取得了用來修理飛行龍的金屬比魯舍里烏姆，於是便急急回城前的飛行龍，並將比魯舍里烏姆交給負責修理子行龍的兵員，之後便回到城中向國王報告，在城中亦得知LENS砲亦即將完成，可準備發射，可是就在此時，一位士兵走來報告，說LENS砲雖完成，可是LENS則不夠用，如果是這樣，LENS砲跟本就不夠威力打穿空中都市的外殼，於是國王便建議使用以前已存在的特殊LENS，特殊LENS即是一些純度較低的LENS，但它卻是存在一種令怪物不可接近的能量，而這三個LENS分別是放在亞魯美達，哈米滋及古利斯他三處，於是各人便準備出去將LENS回收，另外亞魯美達的村長由於來到城中避難，所以有關LENS的事可向他查問一下。



之後在會議室中找到了村長，從他口中得知，亞魯美達的LENS被盜賊偷去，而且走到神殿付近的村林中，是各人便開始出發。

到了哈米滋，原來持有LENS的人就是以前出過場的和魯杜，他勒索要將史丹手上所有錢交出才會給LENS，但為了世界，於是只好就範，在取得LENS及死死地地氣走時，和魯杜突然走出來，並將剛才的錢全數送回給史丹們，並說這只是暫時借去用的，之後各人便向下一個村進發。

到古利斯他，便向村查問一下，他原本不想交出的，可是經村長的妻子勸服後，村長便說出LENS的地點，他說LENS是埋藏在一顆大樹的下面，而該樹的位置該是現在孤兒院的位置，於是便走到樹下找找，可是找也找不到，於是便向院內的修女查問一下，原來以前貨倉處是有棵大樹的，後來卻砍了用來起貨倉，果然在貨倉中再次找到了該LENS，取得了這LENS後還剩一枚，於是便向神殿山路進發。



在神殿山路的1點「地圖可看回65期」找到了偷LENS的盜賊，當打到他後，便可再取回一枚LENS。



三枚LENS均集齊，於是便再次回到王城將LENS交給LENS砲前的士兵，之後便向國王報告。在酒店休息過後，便回到王城準備啟動LENS砲並向天發射。就在此時，無重量升降機再次啟動，並且有敵人來襲，於是其他的士兵便出去與應戰，而史丹等人便留在原處觀看LENS砲向天發射，可是竟然打不穿，而城中的敵人亦不斷出現，那該怎樣處置呢？

就在此時，希特拉的聲音突然出現，他說LENS砲不是能將外殼打穿，而空中都市亦啟動了能源防護罩，所以剛才的攻擊已全都被防護罩吸收，如果要攻擊的話，便要攻擊防護罩的盲點，而該盲點就是拿狄斯魯的所在位置，即是話要使用強大的力量來直接攻擊拿狄斯魯。

於是史丹便顧諸一札，將LENS砲的能量增至120%並向拿狄斯魯發射，之後果然打出了一個大洞，而飛行龍亦修理完成，於是各人便乘飛行龍到大古落乎多去討伐最後的首腦米古多蘭。



往大古落乎多前，不如先刊出最得最後奧義「皇王天翔翼」的取得方法。

1. 首先是飛到垃圾村的上方，之後向西南飛少少，在沙灘上降落「可參巧附圖」，降落後向山邊移動便可找到一間隱藏的種子店，進入後要買蘭娜其亞魯（ラナケアル）種子。

2. 下一步就是回到史丹的里尼村（リーネ），再將種子交給在田中工作的婆婆種，之後要落三次肥「出村再進入便可加肥一次」，分別是——第一及第三次：黃雞之肥料、第二次：青汁之肥料，最後便會取得扁扁種子（ペンペンのたね）。

3. 下一步便再次將扁扁種子種在田中，亦要落三次肥，全部都是落「青汁之肥料」，之後會取得茶蘭種子（チャラックのたね）。

4. 當然亦是用茶蘭種子再種一次，落肥料的次序分別是——第一次：赤味增之肥料、第二次：青汁之肥料、第三次：黃雞之肥料，結果會取得黃金種子（おうごんのたね）。



5. 之後再將黃金種子帶回給王城的柯杜博士，便會取得巨人碟（きょじんたつ）。

6. 接下拿著巨人碟到神殿山路的石碑處「剛才擊倒山賊的位置」，並且答問題「答案：第一條選3/第二條選1」，之後便可取得最後一個奧義「皇王天翔翼」。



究竟史丹們能否打敗黑暗天神及第二代SODIAN呢？
究竟世界是否永遠被黑暗佔領呢？
想知道的話便要繼續留意下期 Tales of Destiny 攻略啦！

TO BE CONTINUE ——下期續



詳盡攻略（4）《真・魔導之塔大解明》

TEXT：TAZ

RPG　GAME ARTS　7800日圓

MEM　SEGA SATURN

與美露達回鄉探親

眾人從美露達處得知其故鄉利努（レーヌ）有一位賢者達靈知道亞利多的消息，於是便決定經由莎斑娜原野（サバナ）和布里蘭山脈（ブリナン）到利努之村了。莎斑娜原野是一個極為簡單的地域，敵人方面有鴕鳥、蠍子和蝴蝶三種，其中只有能放毒的蠍子比較危險而已。點3的秘技之種



可令你的能力強化、而點4的MANA EGG更是不能錯過。如果你希望直接走向布里蘭山脈，向下方的出口走即可。

@　@若向右走的話就會到達莎斑娜的東部，那裏有更多的道具和特別迷宮「魔導之塔」等着你。



由B點到達東部，這裏開始有高低起伏，東面被分為左右下三個部份，並以石橋接駁着。先到左上方登上橋攀越至右上方。敵人方面不變，但在石群中會有蠍子突然破石而出攻擊你。別忘記點5又有另一顆MANA EGG，到正中央登上第二條石橋，在地圖上白箭尖位置有一道暗門，入內發現山洞並否直路，照地圖般行便可在點6得到一顆秘技之種。離開山洞後果然別有洞天，走



入C點的山洞，在內會發現一個魔法陣，細看發現其外型亦大至相同。



黃－特別劇情與物品
紫－迷宮雷達
藍－記錄點
白－寶物

莎斑娜原野・西

1金錢（小）×4
2紺碧之秘藥
3秘技之種
4 MANA EGG



莎斑娜原野・東

1金錢（小）×5
2金錢（大）
3全能之種
4利羅利羅草

魔導之塔點止咁簡單

如果你在莎斑娜原野選下路的話並不會遇到魔導之塔，你大可跳過這段不看。魔導之塔是最後一個讓玩者自行選擇是否遊玩的特別迷宮，對進度並無影響。它的難度比之前的戰士之墓場和夢幻之城高很多，祖迪和菲娜要有LV30以上並擁有高等級的魔法才可安心入內冒險。以魔法陣轉移至魔



導之塔後可隨時從回魔法陣並轉移離開，但一經轉移後戰死的敵人便會再次復活，所以在開始正式攻略前要準備以下數項要點……

1） 清理不必要的道具，令道具欄有20個左右的空位

2） 裝備的武器最好無屬性，它們對塔內的大部份敵人收效較大

3） 至少兩人懂得高級回復，一人懂復活魔法

4） 帶備適量MP和SP回復道具（即不影響要點1）

魔法陣旁有一個道具售賣點，道具的效果對之後的戰鬥十分有幫助，四種加強屬性的護符又平又好用，對抗敵方的魔法有一定效用。令戰鬥的金錢收入加一倍的首飾雖然十分吸引，但60000元不是一時間

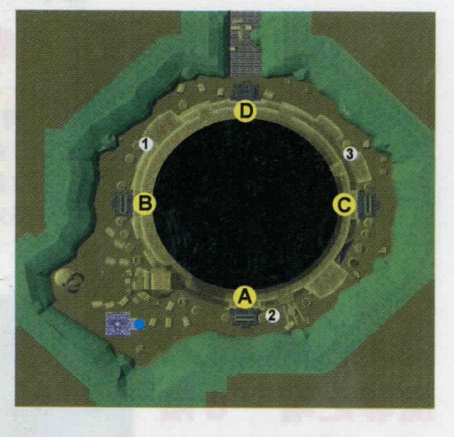




可以付出的啊！轉移至魔導塔的入口後，發現魔法陣旁有6件道具，它們全都是一系列攻擊力0的武器，美其名是讓自信者以本身能力戰鬥，但並不會為武器經驗值發來任何增長，用不用亦不會影響劇情，當然不用啦！

魔導之塔・入口

可得寶物
1金錢（小）
2金錢（大）
3紺碧之秘藥
4零技之劍
5零技之小刀
6零技之斧
7零技之棒
8零技之鞭
9零技之手裏劍



有關敵人 其之一

龍騎士和胡狼並非不怕物理攻擊，只是我方以暫時的戰力無法傷它而已。更沒有所謂棍棒就不能攻擊它們之説，只看你的裝備是否夠強，屬性是否相剋罷了。魔法方面，在早





期亦不太奏效，以無屬性的特殊必殺技攻擊可説是現時的最佳選擇了。至於那些二足步行蝙蝠，它們恐怖起來會放出極之強力的爆裂魔法，出招後全員必死，可以RESET來過。幸好蝙蝠的防禦力還不算高，速戰速決是唯一有效的方法吧！

1F

塔有A、B、C、D四個入口，先以A、C入內取寶物，留意寶物2是隱藏位，要調查牆壁方可入內。取齊寶物後入





B點調查「a點」的十字架，完成後於D點的門便可打開。另外，是否留意到一個藍色的發光石台呢？它是另一個轉移點，但遲一下才可以使用。最後以「點1」登上2F。

2F 、3F

登上2F後經外壁通道2再登3F，「點4」將直接經「點15」→外壁通道1→「點16」4F，在「點3」那邊按照地圖行便可得到颶風皮帶、大地之斧、生命之棒等強力道具。



4F

4F比較複雜，F點的武士像暫時沒有作用。向地圖左邊行時，發現兩旁的路都未能進入，經過H、I時後路也會被石牆擋着，調查J點再推下把手後K點的門便會打開。推下L、M的把手後即可從N點的門離開（其他隱藏路暫時不理），此時I點的牆亦已從開。

到H點走上路，O點的石像每按動一次都會轉動，不斷轉動令左、上兩面牆打開後推下P點的把手、並取點3的寶物。此時H點下方的門和擋右邊路的牆都可打開，拿取下方的寶物後走回G點，調查下方的門並推下Q點的把手。走上路、調查R點左邊的牆，石像轉動後牆身就會打開，盡處又要取得小量金錢，最後撓R點右邊的路回F點，你會看到武士像向下方投劍，下方的路亦會自然打開。

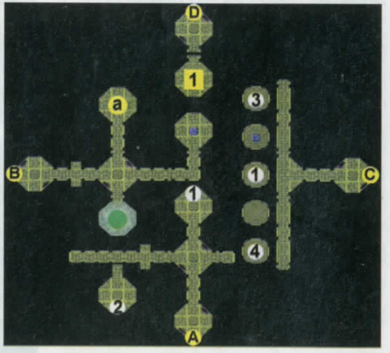
最重要的一點來了！！有看到地圖上的綠色點嗎？它是另一個藍色石台，踏上它你即可轉移回上文提過的1階轉移石台（雖然話戰死的敵人不會再出現，但無謂浪費時間吧！），回起點SAVE並回復後即可沿原路返回4F繼續行程。



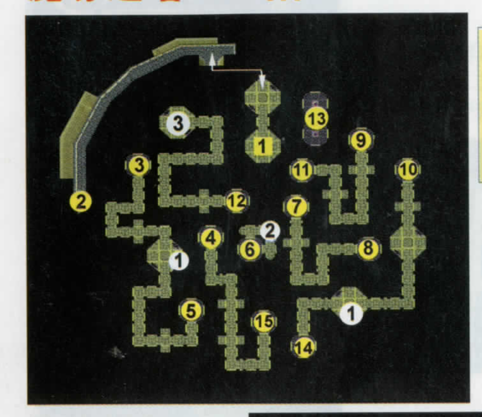


魔導之塔・1階

可得寶物
1金錢（小）
2金錢（大）
3無音之爐
4神秘之面罩

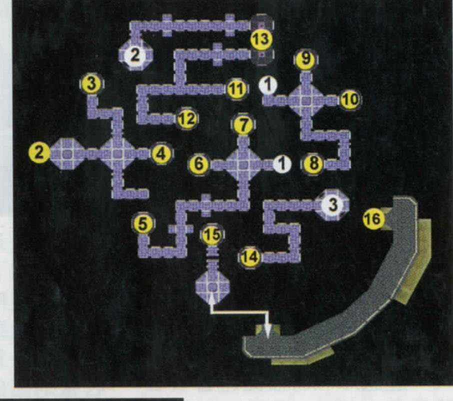


魔導之塔 · 2階



可得寶物
1金錢（小）
2金錢（大）
3颶風皮帶

魔導之塔 · 3階



可得寶物
1金錢（小）
2大地之斧
3生命之棒

魔導之塔 · 4階

可得寶物
1金錢（小）
2金錢（大）
3秘技之種

有關敵人 其之二

魔鬼使者最強的攻擊是雷系魔法，另外其即死魔法亦十分危險，魔法對它並不太有效，物理攻擊雖然對它比較有效，但速度不夠的角色要追上它已十分吃力了。大惡魔的防禦力比之前的遇到的龍騎士和胡狼更可怕，就算我再次進入魔導之塔後以物理攻擊對付它仍然沒多大效果，還是用魔法較好。它們的地裂魔法隨時也可殺死一個角色，絕對是個利害角色。

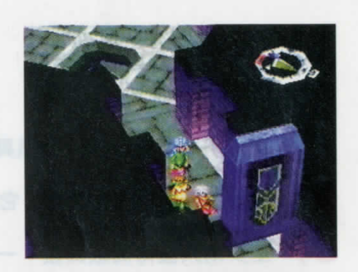




5F、6F、7F

以4F「17點」的直升機昇上7F，沿唯一的路走至盡頭並調查牆壁，踏上盡處的藍色開關後，同顏色的門亦會打開。由18點往6F，再經19點到5F按R的機關，這種機關會令路上的十字路口轉變方向，值此改變去路後回到6F。由20點跳下5F，在5F的21點別忘了打開右上角的暗門，走至22點後按動S點機關兩次，直至地圖上兩個白箭尖的入口也打開後才登上6F。登上6F後千萬不要由23點跳下5F，調查牆壁取得「月影之盾」後才跳下去。

若你剛才有照我的提示令白箭尖入口打開的話，你可在「點4」得到「光之圓錐」。由24點走至25點並落5F，右上方有隱藏的寶物。按動U的機關令十字路口由橫變直（「機關T」和「點28」只用回作程之用，可以不理），經26登上6樓並於27跳下5F，最後以29登上7F。登上7樓後按動黑色按鈕，之後是紅色、粉紅色、黃色、綠色，綠色按鈕左下角有隱藏寶物「精靈之杖」，最後在30點、31點登上9F。





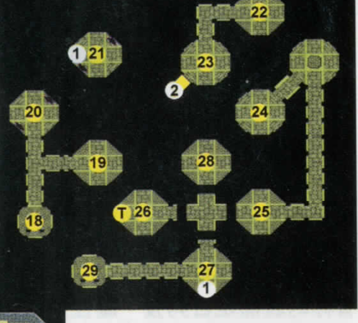


魔導之塔 · 5階

可得寶物
1金錢（小）
2金錢（大）
3光之圓錐

魔導之塔 · 6階

可得寶物
1金錢（小）
2月影之盾



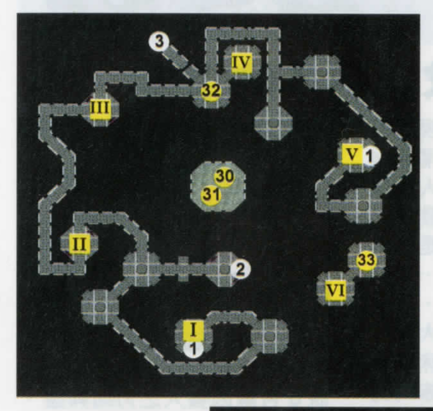
魔導之塔 · 7階

可得寶物
1金錢（小）
2金錢（大）
3精靈之杖

8F、9F

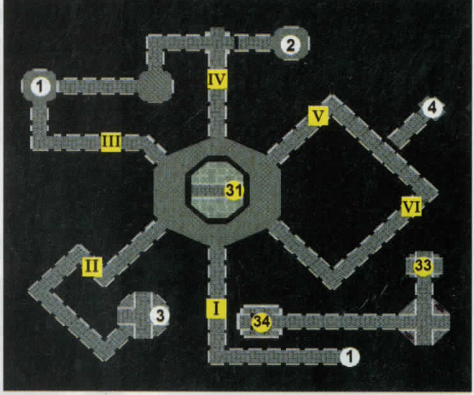
既然我已教大家4F有轉移點，一看到狀態不佳就回程到起點回復吧！完成後便開始介紹8F、9F的結構。這兩層其實十分簡單，9F地圖上的黃色四方形位全是掉落8F的陷阱，走近這些位置時陷阱就會打開，但只要馬上貼近它、看準它們合上後便可立即跑過陷阱，陷阱後的寶物雖然不算好貨色，但4號的破滅之小刀在商店可買不到啊！由於陷阱IV將會直通至3大BOSS處且不能回頭，取得9F和8F所有寶物前千萬不要掉落陷阱IV，而且應回起點作最後一次回復和SAVE。





魔導之塔·8階

可得寶物
1金錢（小）
2黃金之秘藥
3玻璃鞋



魔導之塔·9階

可得寶物
1金錢（小）
2金錢（大）
3有美之回復藥
4破滅之小刀

10F

BOSS三連戰之一 鐵鎚龜ハンマーゴイル

頭及身體：HP5739／0G／EXP 6500
可得寶物：毀滅之棒、精靈之秘藥

戰前先提供一個對三連戰有利的方法，由於在第一戰後可得到回復全員各LV99點的道具，但第二戰得到的SP回復道具卻只能回復30點。因此為了在第三戰以完美狀態出戰，在前兩場戰鬥只使用魔法和普通攻擊，在第二戰後補給MP是很有效的方法。



鐵鎚龜的頭部和身體使用同一條HP，原則上攻擊任何一個部份是沒有分別的，鐵鎚龜的主要強力攻擊都由身體部份發動，它的前衛攻擊可攻擊到前方三個身位全直線上的敵人，而尾把攻擊亦十分之強，攻擊其身體部份的確可避免被它攻擊，但鐵鎚龜的身體同時亦被甲殼包着而防禦力極高，事實証明以三個人集中攻擊它的頭部，而菲娜負責回復，反而可較快收拾它。

11F

BOSS三連戰之二 怪魚ナメクジウオ

身體：HP3459／0G／EXP共8000
觸角：HP2869／0G／
可得寶物：黃金之秘藥、神秘之面紗

戰鬥前請先以魔法或道具回復HP（已不能回頭），視乎情況可用少量道具回復MP或SP，但盡可能留在下一戰前吧！怪魚的攻擊並沒有魔法或屬性，防具裝備方面不需考慮屬性問題，亦應選擇無屬性的武器。



這怪魚和海賊之島上遇到的沒有多大分別，攻擊力和攻擊型式亦未見增加。其身體部份可將我們吸到它的跟前，甚至可將我們吞到尖裏攻擊，而攻擊力最為強大的要數對小範圍有效的身體撞擊。而其觸角可說是一個沒用角色，除了其本攻擊外，就只有對男性角色有效的誘惑攻擊，難起真正的威脅。我軍只需以上一戰的型式集中攻擊其身體部份，不出10回合內即可完場。

12F

BOSS三連戰之三 大海獸リバイアサン

身體：HP7869／12900G／EXP13500
左觸手：HP3877
右觸手：HP4037
可得寶物：男兒之鉢卷

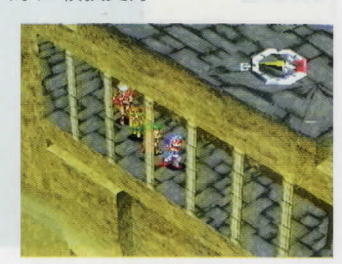


戰鬥前記得回復至最佳狀態，因為這魔導之培的最後一戰決不能和前兩隻「雜魚」相提並論，大海獸的戰鬥能力可說是強中之強啊！裝備方面最好還是用回無屬性武器。

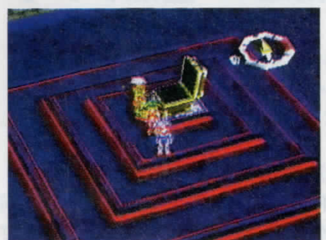
大海獸的主力不是身體，而是擁有強力魔法的右觸手，「雷火（ライガ）」可對限定範圍內所有角色做成70-90的損傷，因為大海獸有吸人到身前的能力，所以變相就是全體攻擊。而且又有回復全身100HP的回復魔法。絕對是第一攻擊目標！！而它的右觸手除了吸敵人到身前外，物理攻擊還可一次對付幾人，但威脅不及其他兩個部份。其身體的特殊攻擊「LASER EYE」可對付身前一行直線的敵人，還有一招需要兩隻觸手配合使用的大颱風攻擊，威力稱冠。但只需全力攻擊它的右手，這攻擊竟然會相應變弱，此時貼近其身體的角色是不會中招的。所以最佳的攻擊目標還是先打右手再打身體，攻擊方式最好選用無屬性的必殺技攻擊，祖迪的天空劍絕對比雷或火系必殺技更好。

頂層

完成了！幾經困難終於都到達魔導之塔的頂樓，在出口外先沿路行至左邊盡頭，你會得到一件隱藏寶物「超音速皮帶」，這件道具可增加70點速度，勁！！最後在塔頂拿取其



餘9件寶物，沒有空位的話可以用異次元袋「BACK UP」。最後踏上魔法陣就可以離開魔導塔了。



可得寶物
1超音速皮帶
2亞狄努之奇蹟
3亞士拉努之奇蹟
4復活之秘石×2
5神聖皇冠
6妖精三角冠
7守護之果實
8憤怒之指環
9地獄狼牙棒

征服冰冷的布里蘭山脈

之前的一戰實在太長了，前往布里蘭山脈之前最好還是回捷路巴頓好好打點一切，你大可在此用新得到的兩顆MANA EGG為利布購入新魔法，但利布的主力並非魔法，不需要太注重。此處出現的敵人有山猿和野牛，兩種敵人對物理攻擊防禦力並不高，而且極之害怕火系武器和魔法攻擊。尤其在布里蘭山脈南部得到的炎之劍對它們收效最大，





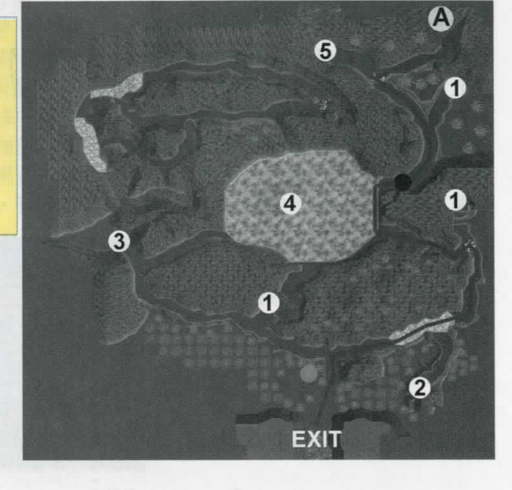


面對過魔導之塔強橫的敵人後，它們根本上不成問題吧！

在北部基本上最須跟着地圖的紅線移動便可到達南部，取道具就自己解決吧！當拿取南部的3、4號道具時，會發現被斷崖阻擋去路，此時只須到地圖上兩個紅色點調查，雪球便會滾向缺口並將它打通，而且還兵可由此路離開布里蘭山脈。

布里蘭山脈・北

可得寶物
1金錢（小）×3
2金錢（大）
3忍耐之核桃
4雪靴
5力之種



布里蘭山脈・南

可得寶物
1金錢（小）×3
2生命之種
3炎之劍
4爆裂之護符
5沉默之劍



向賢者探求亞利多的情報

進入尼努之村後發現村中只有小孩和女性，向着點4走，美露達便會引領眾人到賢者達靈的家。此時眾人發現一件驚人的事，達靈竟然是一隻超巨型的大牛牛，而且……他其實就是美露達的丈父，看着粗獷的美露達抱着一隻大公仔又極之親熱，實在不是味兒。美露達解釋，原來尼努族的男人在成年後為了得到智慧，都會變態為一隻巨型「牛頭人身怪」。達靈得知祖迪一行人解決了災禍之塔後，深深向各人表示謝意。談到佳雅時，達靈說佳雅令卡夫之里石化一事，與當年安哲羅文明消失於世上不無關係。



達靈看到祖迪手上的精靈石後，對這傳說中的物品真正出現於世感到十分驚訝，另外他說智慧之勳章正是進入亞利多的鎖匙，總括以上兩件聖物和麗汀的出現，他斷言祖迪就是「受安哲羅召喚的人」。祖迪感到不明所以，而達靈說為了答謝解救了卡夫之森的這位「受安哲羅召喚的人」，尼努族的三賢者必定會向他傾囊相授有關安哲羅的事。祖迪從賢者口中得知麗汀是亞利多神殿的神官，並不是光翼人。而他並不清楚令石化的人復原的方法，答案只有到亞利多尋找。



問他安哲羅和佳雅的關係，他說安哲羅因強大之力而興盛、亦因為強大的力量而滅亡，至於詳細的事就建議向安哲羅歷史的專家狄靈查詢。

最後祖迪向達靈詢問前往亞利多的方法，達靈說這是禁止說出來的，但身為「受安哲羅召喚的人」的祖迪一定會找到方法，於是四人便到點5的狄靈之家打聽消息。入內後見



狄靈正在研究安哲羅的藥物，美露達為眾人介紹後，祖迪開始說明來意，但狄靈卻說已經由莫基族處打聽到祖迪的來意。眾人開始談到安哲羅的事，他說當年安哲羅滅亡之



前，精靈的數量一度跌下最低點，看來佳雅擁有吸收精靈的能力。狄靈說石化是精靈被吸收的現象，只需將被吸收的精靈重新釋放即可，直於重新釋放精靈的方法就只有到亞利多探求了。最後他教我們到大賢者多靈處查問前往亞利多的方法。

進入位於點6的大賢者．多靈之家，發現他的言談極之古古怪怪，美靈達發現多靈頭上小了一隻角，原來尼努人的



角正代表了智慧，她說尼努之村曾因為一場災難而搬遷，相信多靈的角遺留了在舊村的廢墟中。於是四人便向村子南部的尼努之村廢墟進發。

尼努之村

1高原之宿屋
2水邊之店
3空家
4美露達和達靈之家
5狄靈之家
6大賢者．多靈之家
7民家1
8民家2
9冶煉屋
10家畜小屋



為大賢者尋回知識之角

眾人實在無法相信這個異次元空間從前會是一條與尼努之村一樣的村莊，但事實的確如此，看來此處的損害比卡夫之里和石之森更為慘重。美露達說賢者的房子本來在村的最深處，於是各人便以異次元空間的中心區為目標。美露達曾聽達靈說這裏的時空已被扭曲，將會有敵人出現，而敵人的種類十分之多，仙人掌人的加強版可施以「地獄節」令人混亂，海星的威脅不大、半人獅懂範圍性雷魔法。在第1區的起點向下方走會看到一大塊粉紅色的方塊，本以為無法通過，但只需走近後某些牆壁便會消失，在右方還會有一塊更巨型的粉紅色的方塊，細節可



參看地圖。

異次元空間的有大量的轉移點，地圖中會以細階英文字母排列。由於只有第1區的轉移點可來回使用，而第2區的只能作單方向轉移，在第2區的地圖中，英文字母下有橫線的就是轉移終點，無法用作轉移。在第2區取得左下方1、2、3、4四件穿寶物後用b點轉移，之後再用c點轉移對上方





（日後回程可用d點），進入B點的大門即可至第3區。而第3區是最容易的一區，只需小心不要被路邊的「海參」攻擊到（紅點中那一條尤其恐怖，繞過它好了。），因為損傷程度既高，而且路上滿是敵人，一不小心便會受襲。

最後眾人以C出口到達中心區，竟發現另一隻佳雅正在生長，並生出一隻新的佳雅戰士，此BOSS除了HP和攻擊力強化了之外，新加了一招吸受我方HP的必殺技，形式和地震攻擊一樣，以下只刊出其基本資料。戰勝它後便可在後面的寶箱取得「知識之角」了。

BOSS戰 佳雅戰士

身體：HP3567／8600G／EXP6300
左手：HP2573
右手：HP2528



返回尼努村後馬上找多靈，美露達為他裝回「知識之角」後大賢者就真正回復正常了。多靈說祖迪手上的「智慧之勳章」並非亞利多神殿的鎖匙，而是進入捷路巴度神殿的關鍵，古代流傳一說是亞利多是知識的象徵，而捷路巴度就是智慧的代表，而這一對「空中之城」自古便交換了對方的鎖匙，並為對方將鎖匙授予被認許的人，在捷路巴度神殿那三眼徽號的大門後方，藏有進入亞利多神殿的鎖匙「知識之勳章」，而擁有捷路巴度神殿的種族，就是由安哲羅時代直至現在仍活於大地的最古老文族——莫基族。只要在莫基族手上得到「知識之勳章」，並將它投下虹之泉，就可以到達祖迪一直追尋的亞利多了。





異次元空間．1

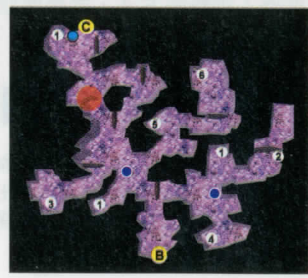
可得寶物	
1金錢（小）×3	4狼皮靴
2金錢（大）	5守護之種
3原始肉	6鐵屐

異次元空間．2

可得寶物	
1金錢（小）×3	4食人魔頭盔
2金錢（大）	5 MANA EGG
3原始肉	6力之種

異次元空間．3

可得寶物	
1金錢（小）×4	3煙三文魚
2金錢（大）	4次元之杖



長老不是老人

祖迪認為事不宜遲，於是便立即出發了。當各人步出美露達的家時，美露達表示希望留下來照顧達靈，不竟她除了是一位強悍的女戰士外，在達靈面前也是一個普通女人而已。祖迪也不強人所難，但分手前答應有空定會前來一聚。



返回哲路巴頓後四人不斷思索那裏才是神殿的入口，菲娜記得多靈曾說過神殿的入口處於哲路巴頓的正中央，祖迪想起城中央就是噴水池，那入口一定是在噴水池內了。三人





立即到水池一看究竟，果然在水池內發現三眼徽號，可是入口被水包圍着，一但門打開了神殿不就會入水？利布說就算三人合力也不能渴到一半的水，十分頭大。此時一個莫基族的少女走近，她稱祖迪是手持精靈石的人，祖迪感到奇怪，少女表示並無惡意，只是莫基族的長老希望接見各人詳談而已。祖迪相信長老必定知道進入神殿的方法，於是便欣然答應。

三人進入莫基族居住區的長老之家（參看66期遊戲誌），在　頭遇到旅行商人基多。看來基多的確十分神通廣大，他既知到「受安哲羅召喚的人」的事，還知道眾人曾拜訪過尼努族三賢者。此時祖迪突然醒起莫基族長老的事問基多長老在那裏，說明原因後基多要求祖迪回答一個問題，他問祖迪為何要到亞利多，回答1）「要見麗汀」、3）「要了解古代文明」的話，基多會認為你未明白手持精靈石的真正意



義。祖迪經歷過卡夫之里石化、尼努村時空扭曲和佳雅等事情後，應該已明白安哲羅文化將危害到人類和世界的安全了吧？要選2）「要守護大家居住的世界」基多才會體會祖迪的決心啊！如此回答後基多說祖迪已得到莫基族長老的認可，擁有前往亞利多的資格，原來這個古怪而貪財的小不點就是莫基族長老了！基多說很喜歡祖迪，因為他永遠都會向前看，並隨即拉下牆邊的機關令水池的水退去，更會入隊一同到地下遺跡尋找知識之勳章。



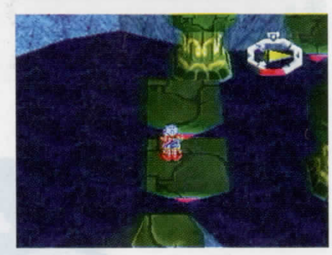
來到噴水池邊發現池水果然已經流走，基多說只要將「智慧之勳章」放在正中央的三眼洞中，門就會隨即打開。（若你身上沒有「智慧之勳章（メダル）」這道具是不能開門的，馬上到異次元袋取回吧！）基多解釋這門入內後是不能回頭的，但祖迪依然毫不畏懼。

以智慧尋找知識

之前已經說過，是沒法由原路回到哲路巴頓的，所以在進入地下遺跡之前應先去購買足夠的回復物，再將一部份放在異次元袋內，以備不時之需。雖然神殿內有很多加強人物能力的寶物，但由於基多只是一個短期援助人物，所以根本不用加強他的能力，亦不用為他儲LV。

在SAVE點記錄後，喜歡寶物的朋友可向正北方的地下遺跡．4，不想花時間亦可直接向左走入地下遺跡．2。第2區分為兩部份，下半部由於被一條長高台阻礙，所以移動的空間不夠，戰鬥相應更難避免。而上下兩部份的交接點有兩道石門，打開左邊那道門即可登上上半部的高台，以移動浮板接駁即可到達C點（有BOSS戰，記着SAVE）。返回地下遺跡．1的左上角部份後，以D點進入地下遺跡的神殿部份。入內後祖迪們馬上便遇到一個雙頭武士「ルインガーター」，看來是神殿的守護神。雖然沒仇沒怨，但亦只好一戰了。





BOSS戰 遺跡守護神ルインガーター

身體：HP4500／5160G／EXP7950
斧頭：HP2350
回力刀：HP2350
可得寶物：雷之弩、貴麗的寶石

這傢伙雖然有兩個頭，但只是分為身體、斧頭和回力刀三個部份，全部特殊攻擊如雷系魔法和回復魔法都是以身體發動，而其他兩件武器部份都只會攻擊特定範圍敵人，根本不中用。只須用祖迪的天空劍和利布的魔球集中攻擊其身體，菲娜回復、基多睇戲，不出三回合必可取勝。





打倒遺跡守護神後記着拿取房間內的兩件寶物，之後便可進入地下遺跡．神殿2階了，得到「知識之勳章」後便可立即離開。但當眾人回到地下遺跡．2時，所有移動台都停頓了，還發現加拉魯軍已經殺到，但帶兵的除了梅靈和鈴中尉外，久未露真身的巴靈將軍更加親自領軍。巴魯為了加以控制鈴這隻棋子的能力，下令將鈴中尉調任為自己的副官，而梅靈則負責尋找精靈石。看來他已經察覺到梅靈的真心意和鈴的異樣，希望藉此分開兩人吧。

祖迪們等大軍退去後，決定找另一條通道逃離遺跡。四人返回地下遺跡．1後再E點逃至地下遺跡．3，利布發覺此處的牆壁上描繪了一大群恐怖的巨人，菲娜隱約感覺到畫中充滿不能言喻的力量，基多解釋這些巨人壁畫是守護神殿的「哥尼姆」。祖迪問圖畫又怎可保護神殿呢？基多則就現在並未至於它們解除封印的時候。菲娜提醒各人現正需要逃過加拉魯軍的魔爪，並非討論問題的時候，於是四人便加快腳步繼續前進。



地下遺跡・1



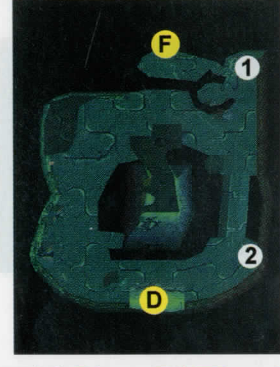
可得寶物
1金錢（小）×4
2金錢（大）
3有美之回復藥
4次元之杖
5魔力之種

地下遺跡・2



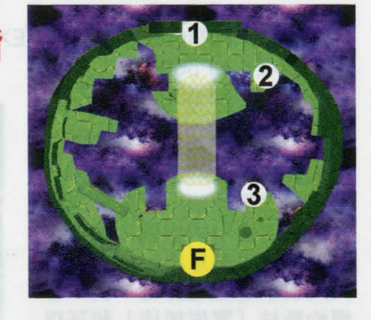
可得寶物
1金錢（小）×7
2金錢（大）×2
3左手用短刀
4守護之種
5神奇飲品
6力之種
7雷電之護符

地下遺跡・神殿1階



可得寶物
1反擊指環
2走力之種

地下遺跡・神殿2階



可得寶物
1知識之勳章
2金錢（小）×2



驚天巨變

真是禍不單行，祖迪四人滿以已經擺脱加拉魯軍的追捕，誰知竟會在地下遺跡・3被「梅靈隊」重重包圍。梅靈再次要求祖迪交出精靈石，但當然受到拒絕，前者認為祖迪並未知道手持精靈石的危險之處，最後只好出手強搶，祖迪亦希望在此了結二人的恩怨，於是準備大動干戈。（題外話：梅靈的語氣好像對祖迪本人並無惡意，可能是他只是知道精靈石的可怕之處，又或者不想祖迪受到巴魯的加害吧。看來他絕非巴魯那種利用精靈之力為惡的人，只是相信自己最有把握善加處理精靈之力而已。）菲娜雖然只曾與梅靈相處一段短時間，但亦已頗有認同其見解之感，所以出手阻止二人的決戰。就在這一刻，神殿竟發出強烈的震動，原來巴魯正利用鈴的光翼人力量啟動守護巨神「哥尼姆」，更説打算將梅靈這個反骨兒子一併幹掉，此時大隊的巨人兵從壁畫上化為真身，大部份的士兵就此掉落谷底，梅靈為救菲娜亦失去平衡而掉了下去。祖迪四





人不及多想便馬上離開了。

眾人來到地下遺跡・4地區，祖迪見路邊的守護巨神暫時停止了行動，於是便加快腳步，誰知巨神們又再突然起動，走避不及的利布和基多一同跌落谷底。幸免的二人亦未見樂觀，大群的巨神兵正集結在二人身旁準備出手，就在這千鈞一髮的時候，菲娜感到身體尤如被燒般炙熱，口中不斷呼喚其姊。在巴魯那邊亦感到一些異樣，就如有另一度強力的光翼人力量在與鈴的力量抗



衡。而轉眼之間，菲娜發出一股強烈的綠光，巨神兵被強光照射後都紛紛變回沒生命的石塊，瞬即瓦解。

祖迪醒來後發現自己身處地下遺跡的最深處「地下3階」，四周除了寶物外別無他人。先提醒大家，由於按下來有不少好道



具可得，只得一人的祖迪必須在異次元袋整理身上的道具，盡可能留些空位。按照地圖的指示走過地下3、2、1階後，最後便會在地下遺跡・4遇到梅靈。祖迪問他菲娜的去向，但梅靈只説已沒有時間爭論，求祖迪馬上帶精靈石離開。此時一旁有人走近，



梅靈馬上將祖迪推進昇降機隱藏他的所在。原來是士官來向梅靈報告軍中的死傷情況，更説巴魯已虜獲另一名光翼人少女（菲娜）。祖迪得聞此事後立即在中央開動昇降機，在塔頂他看到加拉魯軍的巨型空中要塞，亦見到巴魯一行人將菲娜送進要塞中。在停機處的梅靈問巴魯如何不先解救軍中大半數的傷兵，但巴魯



看來對自己的小卒不感興趣，只希望盡快將菲娜送到佳雅真身所在的「軍事要塞J」，還命令梅靈留下來收拾殘局，免至他阻礙自已行動。祖迪眼看着空中要塞高飛遠去，一時間實在不知所以，就在此時基多和利布乘着一條飛行魔鬼魚出現在他眼前，於是三人立即起程追趕敵人。



地下遺跡・3

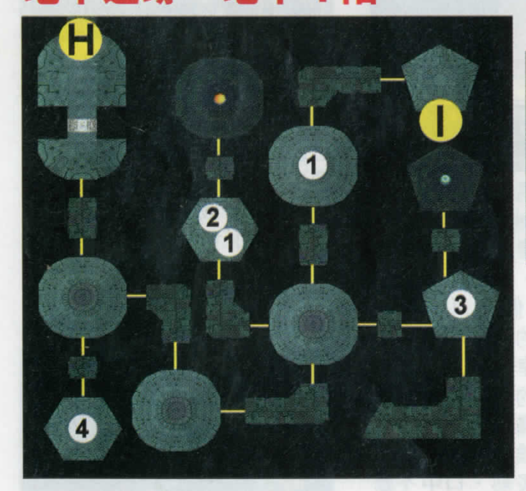


地下遺跡・4

可得寶物
1金錢（小）×4
2金錢（大）
3力之種
4 MANA EGG
5走力之種
6全能之種



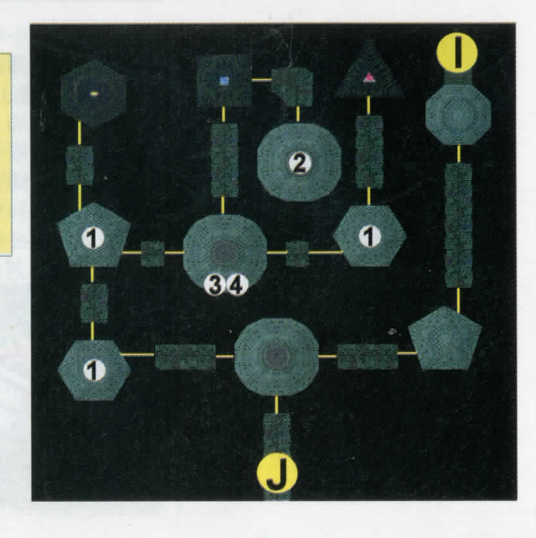
地下遺跡・地下1階



可得寶物
1金錢（小）×2
2金錢（大）
3魔眼石
4魔力之果實

地下遺跡・地下2階

可得寶物
1金錢（小）×3
2速攻之種
3真紅之秘藥
4土之護符





地下遺跡・地下3階

可得寶物
1金錢（小）×2
2速攻之種
3力之種
4復活之秘藥

空中大決鬥

在要塞艦上，巴魯將菲娜送到自己的房間內，巴魯說一直以來都未能解釋為何有四手四翼女性光翼人像的存在，現在終於明白是代表孿生姊妹。菲娜說自己不是光翼人，但巴魯根本不會相信，被迫急的菲娜說祖迪將會趕來救她，原來巴魯到此時才知道祖迪的名字，更說正好趁機奪取祖迪的精靈石。



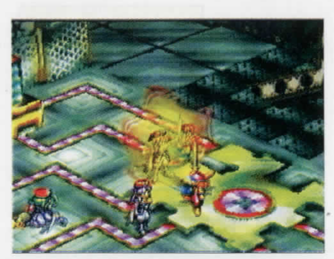
三人終於趕上敵人戰艦，但在降落前魔鬼魚卻不幸被炮火擊中，三人幸好都掉落敵艦甲板，平安無事。先在甲板的SAVE POINT回復及整理裝備，基多可選用對人類最有效的武器以增加戰鬥力，其他角色只需以物理攻擊力為先來選擇即可。戰艦內的敵人全部都是軍人，能力亦有所加強，但以祖迪現時的能力的確應該自如。在「通道」地區有少量寶物、經B出口到達機關室、再立即經C點進入控制室（コントロール　ルーム），而三人娘正守在D點把關，一走近她們便會進入戰鬥。



BOSS戰 加拉魯軍三人娘

娜娜：HP4000／3000G／EXP10320
莎琪：HP5000
美奧：HP3000

自從在巴姆的莎多路遇上祖迪後，三人娘便一直失敗、一直令梅靈後望，更在災禍之塔失去培植中的佳雅，於是打算以此戰了結恩怨……三個敵人的攻擊都經過強化，例如娜娜的新技「電磁搖搖」和莎琪的「超級風船（大紙扇）」都加入了屬性和強化攻擊力，另外還有由三人合作使出的連續技「三角洲攻擊（ダルタアタンク）」，所以絕不能輕視她們。三人並沒有特別的強弱之分，但集中攻擊HP最低的美奧也不錯。基本攻擊加上數回合必殺攻擊必已足夠應付了。





戰敗的三人娘說已達到目的，她們的任務只是拖延時間令戰艦到達「軍事基地J」，到時加拉魯軍就會總動員攻擊祖迪們了。三人娘落荒而逃，祖迪走向一旁的機器處找辦法令空中要塞停下來，利布說讓他試試，但一不小心就令機器完全毀滅，一發不可收拾。基多認為利布已啟動戰艦的自爆程式，祖迪就說要加快腳步救出菲娜。在E點的巴魯房間並無發現，進入F點後基多感覺到艦隻已經支持不往，之後艦身果然如他所料斷為兩段，基多和利布身處的船頭部份不斷住下沉，利布叫祖迪盡快去拯救菲娜，祖迪見無計可施亦只好離去。



走過一段頗長直路後到達指令室，祖迪終於發現巴魯和菲娜。巴魯叫祖迪用精靈石交換菲娜，但菲娜認為巴魯這個人一定不會守約，取得精靈石後一定會殺人滅口，祖迪又何嘗不知，但正如巴魯所講，菲娜才是祖迪現在最重要、最珍惜的物事。果然，巴魯取得精靈石後不但沒有放過菲娜，還用令祖迪掉落陷阱。祖迪因為抓住了鋼纜而大難不死，但爬上來後就失去兩人影蹤。

從指令室的出口離開，經「艦首通道・外」到「秘密通道」地區，走至盡頭會發現巴魯用來逃生用的座椅，祖迪上前調查便可以乘坐它到達「逃生甲板」地區。在J點終於追上巴魯和菲娜，並立即展開生死戰。



BOSS戰 巴魯將軍

HP：2783／3000G／EXP4500

老實說巴魯將軍的威脅還不及三人娘般大，HP和魔法都比想像中少，他只有敵範圍雷魔法和敵全體爆裂系魔法二種特殊攻擊，雖然他還有魔封魔法，但對付他用必殺技已經足夠有餘了。由於接下來已沒有戰鬥，大家可盡情使用最有型的必殺技對付他，你一定可以勝出！

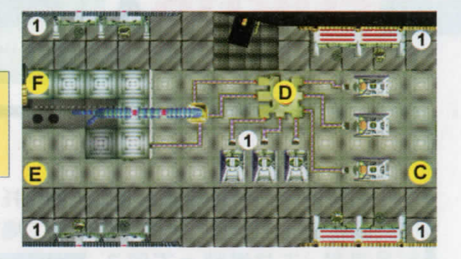


祖迪戰勝後全不理會巴魯，立即上前救起菲娜。菲娜叫祖迪快些取回精靈石，但說時遲那時快，巴魯已經清醒過來，盛怒的他突然發動身上的佳雅力量，右臂變得像怪物一樣。巴魯怪臂一揮便將菲娜抓住，還將祖迪從甲板打落地面。極度激動的菲娜突然發動光翼人之力，瞬即掙脫怪臂脫走，更全不考慮的跟隨祖迪跳下去。巴魯對二人的逃走並不介意，因為他手上已齊集精靈石和光翼人（鈴）的力量。巴魯的怪手上閃出精靈石的綠光，全身就像被孽火包圍一樣。

冒着烈焰的空中要塞正漸漸沉沒，仍然逗留在戰艦上的巴魯究竟是生是死呢？鏡頭轉向菲娜和祖迪，菲娜終於追到下跌中的祖迪，祖迪問她為何要一同送死，但此時祖迪的激動情緒再次引發出菲娜的光翼人力量。（留意菲娜背上有三對光翼，而綠光中更好像帶有精靈光點，推測這是祖迪＋菲娜的力量…）二人在衝天的光芒中緩緩下降。



通道



可得寶物
1金錢（小）×2
2金錢（大）×2
3秘技之果實
4戰士鎧甲

控制室

可得寶物
1金錢（小）×5

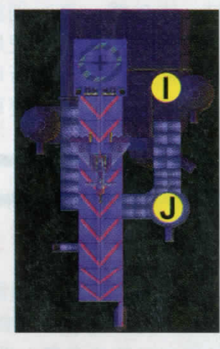
機關室



秘密通道



逃生甲板



上部艦橋



艦首通道

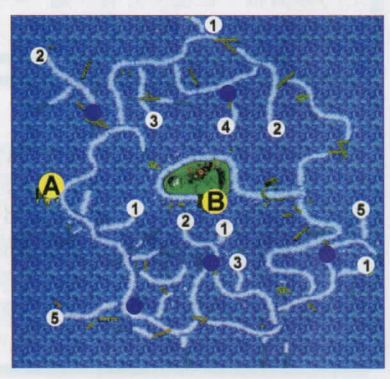


道歉及更正啟示

TAZ於65期忘了刊出「海賊之島」的地圖，直至66期發稿時才被一位有心讀者提醒，謝謝！現在立即為大家刊出地圖。另外，由於今期稿擠，原定刊出的道具表和魔法表將於下期配合攻略的完結一併以更佳的篇幅刊出，特此道歉…

海賊之島

可得寶物
1金錢（小）×4
2金錢（大）×3
3七色昆布
4淚之寶石
5守護之種



下期待續



我是東巴

事件破關攻略完結篇

TEXT FUKUDA



齊齊去做飛車黨

由於受到文明之國加工場工人的委托，東巴於是到酒神村中央廣場去取得酒精，再將它帶回加工場就可完成事件飼料燃料是甚麼<エサ燃料って何？>，同時得到飼料燃料[エサねんりょう]。接着返回開始之村，沿外線一直行到盡頭進入小車房，對着豬車使用飼料燃料就能啟動它，進行以最快時間完成整條賽道的賽車迷你遊戲。假如東巴能在特定時間內跑完賽道，便可在終點後的人魚歌岩[人魚の歌　]　根據完成時間來決定獲得銀牌[銀メダル]或銅牌，完成事件很想要銀牌<銀色のメダルがほしい>或很想要銅牌<銅色のメダルがほしい>，當然若能以破記錄時間來完成賽道則可獲得金牌[金メダル]並通過事件很想要金牌<金色のメダルがほしい>。



大屋隱藏房間的封印

只要擁有萬年鎖匙，就可回老木之丘的右端盡頭打開寶箱，取得深藍色封印袋[コン封印ぶくろ]，跟着經冬菇之森的外線出口前往海灘，抵達對岸時發現原本通往懸崖頂大屋的樓梯被鐵門關閉了，而從旁邊的樓梯向下走則可到達一間藏有豬魔閘的地下室，解決敵人後可令蠻荒族人森林還原通過事件大森林<ジャングル>。

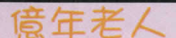




森之地下迷宮

當啟動文明之國內鐵之城的機械後，在高見瞭望台的木製平台會出現通往森之地下迷宮的升降機，和迷宮裏正忙着挖掘的矮人交談可打聽有關藍占卜師、被埋着的通道與盜賊之門等情報。在左下方有一道緊緊關上的木門，只要使用萬年老人所給予的盜賊鐵線[盜賊のハリガネ]便可開門並完成事件盜賊之門<盜賊のトビラ>，接着進入右邊的小屋，除得知盜賊大樓那裏有盜賊專用的鐵線外，只要有50萬AP的話就能從藍占卜師處得知另外4個豬魔閘之位置，同時完成事件藍占卜師<青の占い師>。





億年老人

為了要和億年老人見面，東巴因此便到盜賊大樓南側的回復之泉去，在那兒找到一名矮人，只要和他談話就可得到堅固鐵線[丈夫なハリガネ]，同時完成事件堅固鐵線<丈夫なハリガネ>。接着返回森之地下迷宮左邊那原先打不開的門便會自動打開，向前行就能到達億年老人之房間，他除了將有關封印豬魔的事一一告知外還把億年鎖匙[億年のカギ]送給東巴，並通過事件魔力之源<魔力のみねもと？>。





第六隻豬魔

由於早已在矮人村取得藍色封印袋，所以位於億年老人之房間內的豬魔閘會因而打開，東巴只要跳進閘內便和敵人展開戰鬥。相比起其他豬魔，這隻豬魔的攻擊模式單調得很，只要保持留守在版面中央自轉着的封印袋附近，趁敵人出現時馬跳過去捉住牠便OK。勝出後百花之森一帶地區會回復原狀，完成事件花之森<花の森>。順帶一提，這時以億年鎖匙來開啟地下迷宮北側的寶箱，可得到30萬AP與及完成事件夢？幻？找尋寶物庫<夢？幻？宝物庫を探せ>，而剛才矮人們還在挖掘的泥沙堆經已清除，通過事件被埋着的道路<うまった道を行く>。





奇跡之淚

在加工場東巴打聽到如能夠找到花的淚水，就可救回變成石像的恩惠小僧人，先到冬菇之森的內線去，只要消滅無敵怪物便可拾取醒覺粉[めざめの粉]，假若已令冬菇之森回復原狀的話就能輕易取得在地上的醒覺粉。接着在冬菇之森回復原狀後再到那兒去，此時會發現內線有兩隻黃色的無敵怪物，解決它們可取得淚之瓶[ナミダのビン（カラ）]，完成事件取得淚之瓶<ナミダのビンちょうだい>。及後到外線朝左下方走，在臨跳回左端岸邊前東巴發現一朵花瓣合得緊緊的黃色花，當使用醒覺粉後花瓣便會自然張開，再裝備淚之瓶把黃花的淚水裝滿瓶子便可，破解事件取得淚水<お涙ちょうだい>。





奇妙之塔出現

既然取得淚之瓶，東巴便返回恩惠廣場去拯救被石化的小僧人，只要對着石像使用淚之瓶那麼就能令五名小僧人回復原狀，通過事件不能動彈的恩惠小僧<動かない恵みコゾウ>。接着他們神奇地令一株幼苗生長得有如高塔，進入後在頂部可取得裝備能令速度加快的秘寶魚[秘宝魚]，同時完成事件百萬之塔<ミリオンの塔>。





酒神村的收藏家

在酒神村裏是住有一名不知為何無法停止哭泣的男子，想了良久東巴於是跑到冬菇之森拾取啡色的解毒磨菇[げどくダケ]，再給予那男子服用便可，完成事件無法停止哭泣<涙がとまらない>。接着他說希望能夠擁有迷你豬[マゴブタ]，只要在返回開始之村後拉動外線的白色大花，令花粉灑到豬隻上變成迷你豬，將牠捕捉拿給那男子便可，除得到コッカのツメ外還能完成事件變小的豬…迷你豬<小さなブタ…マゴブタ>。跟着和右上方房子內的人交談，他說想要10塊芝士，全數取得後再找他就可獲得黃金水果[黄金のフルーツ]，同時通過事件收集持有物品<集まったら持っといで…>。





風平浪靜的風之谷

當風之谷的狂風停止後，東巴便可再到那裏去完成其餘的事件，首先在前段臨達盡頭時以針鏈球攀到左上方的空中平台，此時會發現一名蠻荒族人，只要將從大森林內寶箱所取得的活火太鼓[フンガのタイコ]交還給他，他就會讓路使東巴可取得洞內的黑水[黒みつ]，而右方的黃金寶箱內則藏有鐵回力標[アイアンブーメラン]。在後段如果找那個正在挖掘的矮人談話，他就會很感激東巴令強風停止通過事件喲！掘洞名人<いよっ！穴ほり名人！>，另外左上角原先無法進入的石室現已能夠開門，破解事件風停了<風がやんだら…>。



盜賊大樓的新發現

曾經說過在熔岩之洞裏有一名因遺失了財寶而非敘懊惱的盜賊，只要拾取位於通往隱之里途中的盜賊遺失物品將之交還給他便可，跟着再到盜賊原本被關着的鐵籠，此時會發現盜賊經已跑掉，可是其寶物卻仍然留在那裏，東巴於是把這件盜賊遺忘的物品[盜賊のわすれもの]先行收下。接着前往盜賊大樓去，幾經調查下終於在大樓頂部的煙囱發現那名盜賊，當把盜賊遺忘的物品交還後滿心歡喜的他為表感激於是叫東巴去找其首領，同時通過事件盜賊遺忘的物品<盜賊のわすれもの>。跟着東巴在其中一間房內找到盜賊團首領，和他談話首領會離開讓東巴取得他身後的寶箱，裏面裝有首領的寶石[カシラの宝石]，取下後可完成事件首領的重要物品<カシラの大事なもの>。





收集黃金寶物

如果已將豬魔封印起來令機關村的洪水退走，再次拜訪萬年老人就會得知他正找尋5件價值不菲的黃金寶物，分別是黃金之花、傳說的枯木蝶、黃金水果、黃金糖果與及一件不名來歷的東西，只要集齊後把它們交給萬年老人便可換取超能魚。雖然知道萬年老人的請求，不過到底最後一件黃金寶物是甚麼呢？



老樹的請求

在大森林各蠻荒族人已不再對東巴抱有敵意，先進入內線開啟大樹旁的紅色寶箱取得飛毛腿短褲[いだてんのパンツ]，然後經右端盡頭的河流游到老木之丘，就會發現一隻鸚鵡和一株老樹。跳起捉住鸚鵡後牠便會將老樹現時的情況說出，原來老樹因年紀老邁所以無法靠根部吸取營養，於是拜託東巴到島上各處去按動能供給老樹養料的泵形岩石，當東巴把全部泵形岩石按下後便通過事件泵形岩石的養料<ポンプ岩のナゾ>。接着回去老木之丘找鸚鵡，牠說充滿學識的老樹知到一些重要寶物的位置所在，追問下得知第5件黃金寶物原來是在賽車迷你遊戲中可取得的金牌，同時完成事件知道物件所在的老樹<物知りの木は知っている>。





魔女的糖果

當東巴取得森之地下迷宮內寶箱的能效感冒藥[よくきくカゼグスリ]後，只要拜訪開始之村盡頭魔女水野的住所，就會發現水野患上嚴重感冒，將感冒藥贈送給她服食便可藥到病除，完成事件魔女的感冒<魔女がカゼひいた…>。接着東巴便要把6種材料交給她以製造黃金糖果[金のドロップ]，先將かみつき草の花投進小屋中央的藥煲裏，然後依次序逐件材料放入便OK，成功後會完成事件製造糖果<ドロップを作ろう>。かみつき草の花、コッカのツメ、ブタムシのトゲ和ハリゲーターのキバ可在森之地下迷宮取得，銀の粉可在和大盜賊的比賽後贏得，至於黑みつ則是位於風之谷。



種花得花

在百花之森回復原狀後前往矮人村去，左邊小屋的村民會告知希望東巴能替他取得花種子，來種植以往長得茂盛的漂亮花朵。為滿足其願望東巴於是離村進入高見瞭望台，經過一輪搖搖板和跳躍後結果在左上方找到花種子[花のたね]。接着返回村莊右側的長老之家，只要到花圃將花種子種到泥裏去便可，完成事件花種子<花のたね>，一段時間過後再到花圃去，就會發現一朵黃金之花[黃金の花]從泥土裏長出來，取下它後便可完成事件令花朵重現<花をさかせよう！>。順帶一提，當取得全部5件黃金寶物後便可再去找萬年老人，以換取超能魚及完成事件黃金5大道具<黄金の５大アイテム>。





繼續破解其餘事件



在隱之里住了一名肥胖男子，他不斷對東巴説十分肚餓，只要將便當[べんとう]或大便當[おおもりべんとう]送給他吃便可完成事件肚子咕嚕地叫<おなかぺコペコ？>。接着通過熔岩之洞後東巴在大鳥山找到第三枚寶石——風寶石，只要風屬性能力到達10級頂點便可取下寶石，完成事件取得能力其之3<かくされた力その3>。另外，如果在古池岸邊使用萬能魚之餌，就可令傳説中的萬能魚出現，只要跳進池內將魚吃掉就能把火屬性馬上提升至頂點，通過事件好味？萬能魚<おいしい？万能魚>。



鐘樓內的封印

只要已取得機關之村右端萬年寶箱內的黃色封印袋，就可前往文明之國內的計時塔，這時會發現吊鐘內出現一個豬魔閘，跳進閘裏去便和最後一隻豬魔決鬥。有一點和以往不同的，就是這次在水中作戰，中央的旋渦會把東巴和封印袋不斷旋轉，而豬魔是會發射螺殼作出攻擊的，若能保持在旋渦附近待機便不難獲勝，擊敗牠後浸着機關村的水會退走，完成事件機關村<からくり村>。



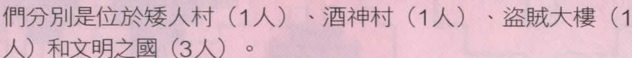


尋找7名好朋友

當成功把所有豬魔封印起來，東巴便會自動到達森之地下迷宮裏的奇怪小房間[おやしい小部屋]，在外貌奇怪的石門前面站有那7隻被封印豬魔的石像。就在這時第8個封印袋突然從天而降；這時完成事件第8個封印袋<8つめの封印ぶくろ？>與及億年老人的願望<億年老人の願い>。原來這是在牠們背後操縱着之首領的封印袋，最後一名豬魔以魔法解除了7名豬魔的封印，令東巴無法進入石室，億年老人説唯一方法便是東巴去找他的7名朋友來，站在石柱上讓石室入口重開，至於東巴的朋友






們分別是位於矮人村（1人）、酒神村（1人）、盜賊大樓（1人）和文明之國（3人）。

終極之戰



集齊6人後再返回奇怪小房間便可，因為第7名朋友正好是巴隆，這時朋友們的友情力量令石室入口重開，完成事件朋友7人<友達7人>。在房內東巴需要和真正的豬魔進行決戰，由於牠的實力並非很高，只要小心應付必能獲勝並通過事件真正的豬魔<本当の魔ブタ>，解決牠後豬魔島就會因此而沉進海裏去，至於東巴亦在和4名時間老人道別後繼續其人生旅程，達成最終事件爺爺的遺物<ジィちゃんの形見>。









THE END OF TOMBA!



DEVIL SUMMONER SOUL HACKERS

闊別整年・女神降臨・經典再現
極限完全攻略PART VI

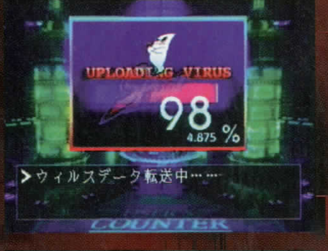
RPG	製造商：ATLUS	售價：6800日圓
	發售日：發售中	容量：CD-ROM×2

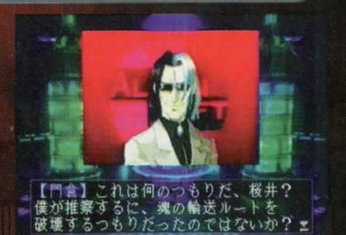
MEM SEGA SATURN

撰文：真・惡魔召喚師 福田FUKUDA
資料：都係真・惡魔召喚師 福田FUKUDA

HACKING 23>>> 病毒行動失敗

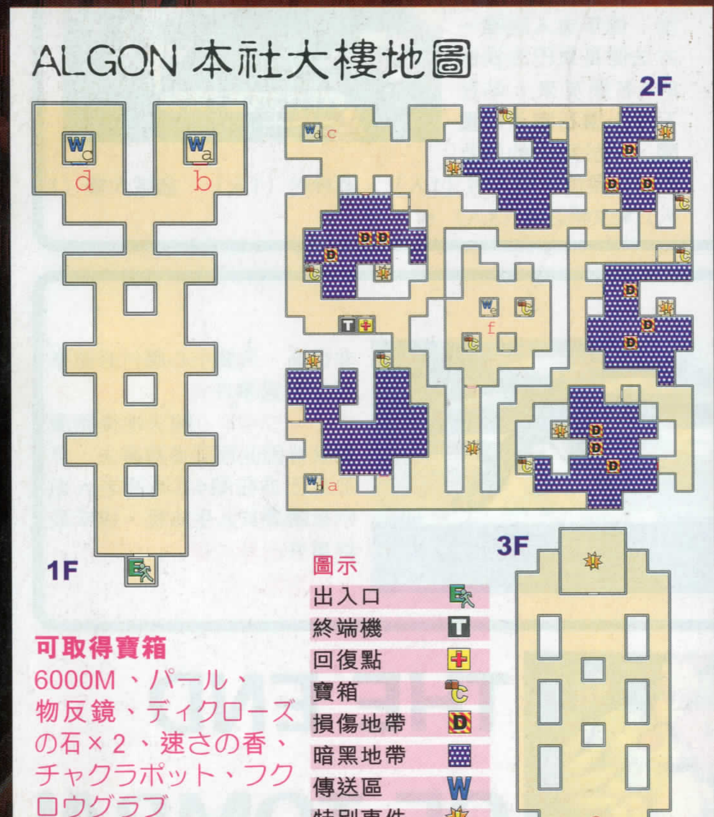
從視像冒險返回現實世界的主角被阿瞳和首領喚醒，當討論如何去妨礙社團的人繼續利用KRYPTO來吸取人類靈魂時，感到無法直接阻止他們的行動而一籌莫展，這時首領提出假如將原是病毒清除程式、但開發途中出現問題而變成的病毒放在輸送靈魂至主伺服器的管道上，便可令靈魂輸送無法如敘進行。接着首領以電腦進入ALGON SOFT的網絡，輸入過他在ALGON SOFT工作時所得到的密碼進入系統程式內後他便把病毒抄到主伺服器裏去，就在將近完成時有人突然強制中止了這工作，原來門倉早已猜到首領會這樣做，雖然被發覺了但不知為何門倉那邊竟然出現大量干擾，最終更中止了通訊。麗美莎估計可能是病毒生效了，但從傳來的聲響聽來主角認為有點不妥，於是提出到二上門北面的ALGON本社大樓去調查看看，縱使冒着通緝被捕的危險也要出發。











可取得寶箱
6000M、パール、物反鏡、ディクローズの石×2、速さの香、チャクラポット、フクロウグラブ

HACKING 24>>> ALGON 本社之戰

到達二上門的ALGON本社門外時，麗美莎發現整座大樓竟然被來歷不明的封印所包圍着，在場的警察說無論怎樣也進不了大廈，主角見狀唯有先回巢穴和首領研究。將現時情況告訴首領後，麗美莎從首領的話語得到靈感，問道PARADIGM X是否與ALGON SOFT連接起來，得悉是互相連接後她便提出和主角經網絡闖進主伺服器去，結果她真的能在PARADIGM X的入口走進網絡主系統內，直接進入ALGON SOFT大樓。



在1F二人只要稍向前行就會遇到暗黑召喚師費尼根，他問主角能否暫時放下敵對身份幫手解決這裏發生的狀況，如相信他的話他才肯將事情如盤托出；留意可從出口副伺服器房間[サブサーバルーム]離開這裏返回PARADIGM X。













假如選擇相信他的話[信じる]，費尼根便會說啟動PARADIGM X之主伺服器出現了正在暴走的惡魔，此惡魔利用大廈內的網絡線路令空間電異界化起來，從而產生一個結界令大廈內人們無法離開。不過他已知道解破結界的法則，就是在大廈裏合共藏有6個封印，只要根據顏色順數字的次序解開它們便可通過中央的黃色封印，從而進入最內部的主伺服器。接着他問主角是否願意協助，如答協助[協力する]他便會問主角到底負責解開紅色或藍色的封印，選擇紅色的話就可從1F的紅色傳送區前往2F，再依照「赤一、赤二、赤三」的次序來解開封印，留意封印區內全部都是暗黑地帶，當然選藍色的則是相反。解開三個封印並通過黃色封印後就能到達3F，向前行會遇到身受重傷的費尼根，得知他被主伺服器內的惡魔馬魯思姆[マルスム]封掉魔法因而慘敗，在臨終前他懇求麗美莎一定要將生自馬尼度的惡魔消滅，否則事情便不堪設想，對馬尼度滿心疑惑的麗美莎這刻更感奇怪。

在主伺服器房間二人找到元兇馬魯思姆，感到麗美莎存在它馬上擺開戰陣，由於它在開始時會馬上封着我方魔法，因此最好預先使用ディクローズの石來破解，只要適當運用補助魔法便OK。戰勝後麗美莎欲破壞主伺服器以釋放被吸走的靈魂，但感到非常疲倦的阿瞳卻說這可能會危害到主角的父親，眼見阿瞳虛弱的身體主角於是先折返巢穴找首領商量。假如拒絕和費尼根合作，主角便可在他離開後拾到一張寫着「赤一、青一、赤二、青二、赤三、青三」的紙條，跟據這次序來破解2F的6個封印後在黃色封印前就需要和費尼根決一死戰，戰勝後他會因此死掉，之後的故事則與上文相同。





造魔誕生合體







眾所周知，假如在新月時進行造魔合體，除了特殊情況外無論造魔有幾高等級都會還原變回造魔素。那麼必定有人會問：這樣做既將造魔從重覆合體所累積的等級消除，更失去所有遺傳魔法，那還原造魔素的用途到底是甚麼？其實很簡單，只要在這時將較高等級的惡魔和造魔素進行造魔誕生合體，除可令造魔以指定型態成長起來外，更可遺傳到所有可使用的魔法特技（電腦專用例外）。舉個例，以前說過天使型造魔的魔法力最強，如先把隊中只有LV.20的造魔還原，再將LV.40的天使類惡魔與造魔素進行誕生合體，就必定能產生出魔力較另外三類造魔高的LV.40天使型造魔，當然在決定還原造魔素之前必需考慮造魔原本持有魔法特技的實用性。

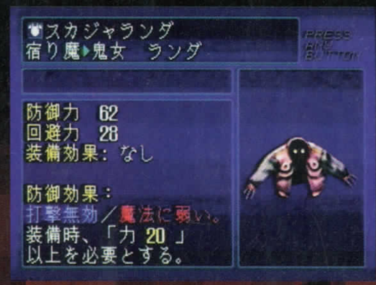
特殊造魔型態	合體惡魔種族例
人型造魔	魔神、女神、破壞神、地母神、鬼神、邪神、死神、幻魔、妖魔、妖精、夜魔、魔王、地靈、妖鬼、鬼女、邪鬼、幽鬼
天使型造魔	大天使、天使、墮天使、靈鳥、妖鳥、凶鳥
獸型造魔	神獸、聖獸、魔獸、妖獸
龍型造魔	龍神、龍王、邪龍、神樹、妖樹

魔晶變化PART 4

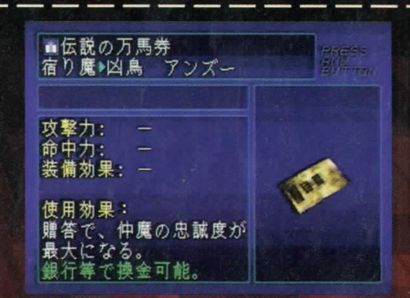
今次除介紹兩種正敘的魔晶變化道具外，還有可在網絡銀行換取巨額金錢的傳說之萬馬卷，取得方法是只要將性格為愚鈍的仲魔進行魔晶變化便可，不過成功率則低得可憐，需要有不斷按RESET重試的準備。



龍王ミズチ→ミズチウィップ（武器）



鬼女ランダ→スカンジャランダ（防具）



全部愚鈍仲魔→傳說之萬馬卷（道具）

女神俱樂部歡迎你參與！

今期因要刊登多名讀者的來信，因此廢話少說以騰出更多空間，而比較有趣的是原來竟然有女孩子喜歡玩《女神》系列的，可是貝斯的意見是有關《真II》的，希望各位看得明吧。先解答敘客KEN的問題，由於生產商的限制關係，關於特殊魔法、將門裝備、第二隻造魔和二周目等資料現時是不能公佈的，至於從你所指特殊魔法換來之妖精的魔法，用途方面的確是來遺傳到其他惡魔去，最理想當然就是造魔，另外ATLUS現時仍未有任何有關會否在N64上推出《女神》系列的情報，不過筆者相信可能性很高，問題只是推出時間而矣。

《女神布告板》獎品

大獎（3名）	《女神轉生》TRADING CARD 一盒
二獎（3名）	《惡魔召喚師》電腦資料集
三獎（5名）	《惡魔全書第二集》
特別獎A（1名）	《惡魔召喚師》及《女神異聞錄》SOUND TRACK
特別獎B（1名）	《女神異聞錄》四格漫畫3本

參加者請於信內寫上個人資料、地址及聯絡電話
得獎名單將在第68期公佈

女神布告板

最喜歡玩超任的2代，印象最紳的是貝斯為了救主角而死，之後遇到她的靈魂，她還用最後一分力量幫助主角，仲有隱藏遊戲和爆機後才可去的金剛神界，都很具挑戰性。其實2代內有不少暗示：不斷捐錢的人絕非代表一定是好人，用電腦主宰人類跟本不能創造真正的理想世界。每個遊戲內都有些反映現實的含義，各位不要打爆機便算，得閒請反思一下！！

（貝斯／澳門區）

本人對於今次這一集的惡魔召喚師非敘滿意，雖然此遊戲推出時正是本人考試的前一星期，並且有《創造職業球會2》的推出（本人非敘期待的），但亦於百忙中抽一點時間來玩，可見此遊戲的吸引力有多大。本人覺得今集的指令簡易了很多，令到初玩的人也很易上手，另外仲魔方面增加了一項忠誠度，能知道那隻仲魔有幾多機會聽從你的命令，又能照他們（仲魔）的性格對應攻擊方式及給他們道具來增減忠誠度，此舉真的非敘好，令到不像上集那般因該仲魔臨失控而弄至攪出人命。而今集的畫面比上集美麗，電腦動畫更是好得多，但本人不滿意今次的那名主角，因樣子極衰，有一點像飛仔（本人在日文雜誌上看到的），女主角反而OK，最後難度好像比上集易了一點，希望及後ATLUS能再出續篇的話將難度增加及將主角的樣子攪好一點，就更加好了！

（PAN CHENG KUO／九龍區）

<內文詳錄>戳的感覺《女神》系列越來越適合新手了，無論在難度還是在系統上都是。然後又為了吸引老牌女神迷而設置更多花樣，有些舍本求末之嫌。《女神》的確是越來越易學難精了，《SOUL HACKERS》就是例證。我在打倒蒼蠅王貝魯塞巴布後，又用了十來個小時才將種族表拼齊，將寵物店中的依賴完成，至於隱藏的分支劇情和分支BOSS好容易錯過。

（濕婆的崇拜者PRINCE／上海市）

註：濕婆是印度教三大神之一破壞神SIVA的譯音。

諸神默示錄

破壞神 カルティケーヤ

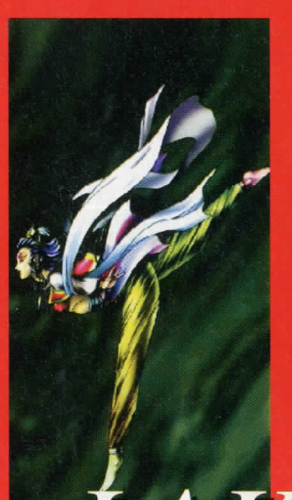


LIGHT-CHAOS
LV.59
HP：573　MP：214
CP：12　性格：獰猛
特徵：火炎・破魔無效，冰結弱
魔法特技：火碎烈風破、木っ端みじん斬り

KARTTIKEYA

COMMENTS——身為印度教三大神之一SIVA的兒子，KARTTIKEYA這名戰爭之神在佛教典故裏亦被稱為「韋馱天」，他統領着數目龐大的諸神們穿梭於各個戰場，手持長槍的他除了乘坐着的孔雀外，擁有6個頭和12隻手是他的標記，相比起其他神靈他的身世較為簡單。

女神 ラクシュミ



LIGHT-LAW
LV.58
HP：449　MP：298
CP：12　性格：友愛
特徵：破魔・呪殺反射，打擊・技弱
魔法特技：ディアラハン、サマリカーム、チャムディ

LAKSMI

COMMENTS——LAKSMI是象徵着幸運與繁榮的美麗女神，在印度教裏被尊稱為豐收女神的她是三大神之一VISNE的妃子，而在日本佛教她亦有吉祥天的稱呼。站立在蓮花上的她由於曾到混沌之乳海去取得靈藥阿姆利達，藉着靈藥出現在VISNE前面令她的美貌更能表現出來。

註：以上造型是取自前作《真・女神轉生 惡魔召喚師》的

THE B FILES

構成：J.J、畑山哲哉、子濃

在今次製作《BIO HAZARD 2》時的最後一個收穫，可說是能在最後一天訪問到這遊戲的監製稻船先生；由於訪問的全文頗長，我們在這裏只會刊登其中的一部分，若想知道全部訪問內容的話，便要留意我們已推出的《BIO HAZARD 2攻略全書》了。

#EXTRA FILES

「BIO HAZARD 2 監製稻船先生訪問」



J.J：首先，請問《BIO HAZARD 2》是從哪個時候開始着手開發的？

稻船：是去年（1996年）4月。已包括構思時間的了，真正動手開發是再後一點的事。

J.J：上一輯的主題據說是「恐怖」，那今集的主題呢？

稻船：基本上是一樣的啊。或者該說是把恐怖感更進一步提高。上一輯雖然總是提着「恐怖」「恐怖」，不過仍有很多地方未能完全掌握得好，在《2》裏就會將那些覺得這樣做會好一點的地方放進去，大概就是這個形式。

J.J：今次採用了ZIPPING SYSTEM，這意味着完全沒有像上一輯那樣的多重結局。那是為甚麼呢？

稻船：上一輯雖然也是分為男、女主角，不過玩起來只不過是難度有所差別而已，內容都是一樣的。玩完男（CHRIS）的部分之後再玩女（JILL）的部分的人會很少吧，因為要做的事情相同，就是道具的位置也基本上相同，因此，公司對這部分不滿的聲音也相當多。相同的話就沒有必要玩，要令人玩上兩、三次而覺得「抵玩」，就一定要有不同的故事。不過，如果做不同的故事，單是男跟女的故事不同就實在太普通了，把故事連結起來就可以產生不同的故事，玩了一遍男的再玩一次又會有所不同。換句話說可以玩四次啊——這就是讓玩者可以玩上很多遍的構思了。

J.J：雖然還未發售就說續篇好像很古怪，不過看到《2》的爆機後，就覺得暗示了《3》的存在，這是甚麼意思呢？

稻船：是的，我們會推出《3》的。在此說清楚吧（笑），我們會推出《3》的。

J.J：那製作會從哪個時候開始呢？

稻船：這一輯讓大家等了很久，所以下一輯希望早一點推出，但這也得看內容而定……雖然希望推出的會時間比從《1》到《2》縮短一點，但可能會變得更長也說不定。

J.J：硬件方面呢？始終還是在PlayStation上吧？

稻船：不，這還未知道的啊，可能是PS，也可能是其他的甚麼。硬件方面現在還是未決定。

J.J：故事方面是承繼《2》的嗎？

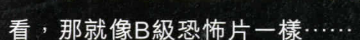
稻船：是的，推出《3》的話當然是繼承前作的形式了，要不然由《1》玩到《2》的人會有「這是甚麼來？」的一種被背叛的感覺。

J.J：這麼說，LEON、CLAIRE、ADA或者SHERRY也會出場吧？

稻船：唔——這個嘛，我想是會以各種形式出場也說不定，不過是否再次擔當主角嘛……從《1》到《2》的時候也換了主角，那也有可能的，說不定CHRIS和JILL會再次登場也說不定，那方面現在仍是秘密。

J.J：這一輯的開場片段是以CG來製作，而上一輯就以真人拍攝，為甚麼會由上一輯的真人拍攝轉為這一輯的CG製作呢？

稻船：真人拍攝要花上很多錢……雖然以CG製作也很花錢。上一輯的真人片段其實不太花錢的啊，如你所看，那就像B級恐怖片一樣……



畑山：那是在日本國內拍攝的嗎？

稻船：是的，在東京。在某個河邊，隨便找幾個外國人來（笑），他們也不是甚麼演員啊，只是模特兒之類的……不太花錢的，不，應該說不肯讓我們花錢。

至於這一輯，雖然多少也可以花點錢，不過要撞貨櫃車炸直昇機那始終是不可能的啊（笑）。因為又不是拍荷里活電影，那是不可能的，不過因為那些地方都是要讓人看的精采部分，所以只有以CG來製作。

J.J：我想接下來各位開發人員要開始展開美國版的工作了，美國版的預定發售日是哪個時候？

稻船：美國版會早一點的啊。預定1月20日左右發售。不過，因為製作方面有一點延誤，所以……或許會有點不妙……以現在的計劃來說，是會比日本國內早一點推出的。

J.J：美國版和日本版有哪些不同的地方？

稻船：故事基本上是一樣的，但美國版就會提高一點難度。從美國來試玩的負責人來到總是叫我們改這個改那個的，說美國人喜歡這樣，細微的地方我也不能充分掌握，大概是把難度提高。

J.J：那會不會有日本版沒有的道具呢？

稻船：那就不會了，例如怪物會「硬」一點、子彈數量會少一點、在日本版不會出現殭屍的地方出現殭屍等……不是完全不同，只是難度提高了。



TO BE CONTINUE TO《BIO HAZARD 2攻略全書》……



BIOHAZARD 2

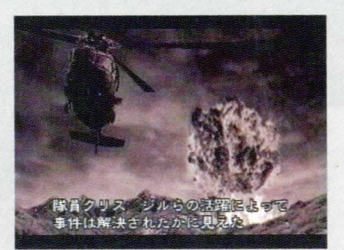
文：赤目黑龍

ACT 製造商：CAPCOM 發售日期：1月29日
售價：港幣378元 記憶：1 BLOCK
MEM PlayStation

故事背景









在上一集之中，身為市警特殊部隊隊員的主角CHRIS REDFIELD，破壞了國際犯罪組織的T病毒實驗，然而，這次的成功只是將這個巨大的犯罪組織的一小部份消滅了而已……

而這次的《生化危機 2》的故事又是發生在「RACCOON CITY」之中，男主角是正前往RACCOON CITY履新的警員，他的名字是「LEON」，這天，正當他第一天駕車回警署上班之際，在路上他現了一具屍體，當他下車看過究竟之時……另一方面，在鎮上的油站，一名油車司機受到不名來歷的襲擊，他雖然受傷，但仍能負傷逃脱……鏡頭一轉回到男主角LEON身上，在他身後突然出現了多名面目憎獰的人，他們一步一步的向LEON，正當LEON要舉鎗之際，一直在他身邊的屍體然有所異樣，捉住了LEON的腳，LEON無暇細想，一鎗的將他解決了，之後亦向其他的「怪人」鎗擊，可是這些人好像怪不會死似的，不明究竟的LEON於是決定逃走，不過在他面前出現了一個少女，她便是遊戲的女主角，她亦是上集主角的妹妹「CLAIRE REDFIELD」，二人相遇之後便一同逃離現場，向警署進發，在逃中的二人又再次受到襲擊，這次便是那部油車了，莫非……

因為以上的意外，二人失散了，他們只好着約定的地方——警署出發了。

LEON 攻略 PART 1



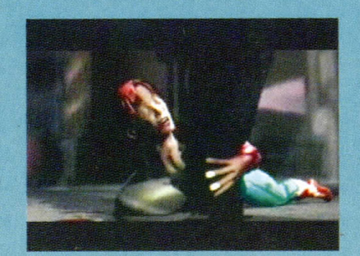














遊戲正式開始，主角LEON離開了被毀的警車之後，便向前進發，不過一離開油車的火場之後，便立刻受到喪屍的襲擊，單是在這條直路(圖1)之上，已經有5隻喪屍向玩者襲擊，不過，在LEON手上的手鎗(ハンドガン)裏只有18發的子彈，所以為安全計，LEON最好也是先忍一忍手，盡快前往警署，因為這時候，LEON的最主要目的是要先和CLAIRE會合。



圖1

不過，話雖如此，當LEON轉入橫巷之後，LEON又遇上了一隻喪屍，而且前面又是死路一條(圖2)，LEON唯有進入在左手面的鎗店「KENDO」(圖3)，在店內只有店主一人，原來這店主仍是一個「人」，沒有變成喪屍，當LEON和店主談話完畢之後，LEON便可以在店內自動行走，在店中的櫃枱之後(圖4)的位置可以分別找到各15發的手鎗子彈，不要以為這樣便算安全，因為在外的喪屍已經衝了來(圖5)，4隻喪屍「夾手夾腳」將店主殺死之後，便向LEON攻擊，這時，LEON真的要反擊了，因為手頭上已經有48發的子彈，大可向喪屍們攻擊。消滅了喪屍之後，LEON可以到死去的店上身上查看一下，在他身上LEON可以找到「散彈鎗」(ショットガン)和4發散彈鎗子彈(圖6)。


圖2



圖3


圖4


圖5



圖6

在取得散彈鎗之後，LEON便可以由後門離開鎗店，LEON一直向前走，在轉角的位置，LEON會見到一個被鐵絲網圍着的籃球場(圖7)，之中有3隻喪屍，不要理會他們，向前走吧！在路的盡頭有一部貨車，在之中LEON會找到15發的手鎗子彈(圖8)，之後便可以回頭將走出來的3隻喪屍殺死。


圖7



圖8

進入籃球場，LEON會發現原來另有一隻喪屍，這隻喪屍殺不殺也不要緊，如果是想省子彈的話，最好還是「留活口」。通過球場的另一個門口，LEON會經過一條非敘長的梯級(圖9)，到達另一條巷之中，攀過廢物箱便會到達窄巷(圖10)，在這裏有3隻喪屍，如果LEON是可以通過的話便不要浪費子彈。


圖9


圖10

通過在那裏的門，便可以到達大街之中，然而，前路被封，LEON唯有登上巴士(圖11)之上(在大街之上有4隻喪屍呢！)，登上巴士，LEON可以拾得手鎗子彈15發。小心！在巴士上原來有2隻喪屍，盡快擺脱他們，從巴士的另一邊下車吧！


圖11

下車之後便可以回到大街之上(圖12)，不過，在這裏的喪屍數目有7隻之多，如果想活命的話，最好盡快跑到盡頭，進入地下道(圖13)之中。通過沒有喪屍的地下道便會到達警署的正門(圖14)。

進入警署之後，LEON發現警署之內空無一人，於是便前往左前方的辦公室(圖15)，在那裏LEON發現了一名生還者，他是警署內的警員(圖16)，在這警員口中LEON得知事情的來由，原來一切也是發生在鎮外的一所洋房之內，警員CHRIS等人前往那裏調查，不過沒有人相信他們説的話，之後便發生了這裏的事情……從這人手上，LEON取得了「BLUE CARD KEY」，之後他便離開辦公室回到警署的大堂(圖17)。


圖12


圖13

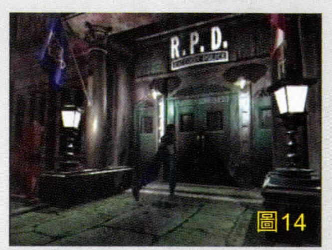


圖14


圖15



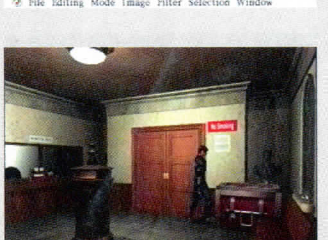
圖16

在警署大堂的接待處，


圖17



圖18


圖19

LEON可以找到手鎗子彈30發；SAVE用的色帶3條（インクリボン）；在電腦之中，利用剛才得到的「BLUE CARD KEY」，便可以將本來鎖着的門打開（圖18）。LEON這時可以開啟在辦公室左方的郵務室（圖19），在那裏LEON會找到一份文件和一個道具箱，LEON可以將身上的道具放進箱內儲存。

通過密室後的門，LEON可以到達通道，在那裏LEON發現一具無頭屍體（圖20），在他身上可以找到手鎗子彈，再向前行，LEON會首次遇上「獵食者」（圖21），殺死那獵食者之後，便可以在通道的盡頭找到「綠色藥草」。穿過門口，到達另一條通道（圖22），走到通道的中央，LEON可以入會議室（圖23），在那裏LEON會發現一份「作戰報告書」，亦可在板旁的枱上找到手鎗子彈。再往前行，到達會議室後部，在那裏，LEON便要利用一下他的專用特殊道具——「打火機」來將火爐點着（圖24），這樣一來，LEON便可以得到藏在牆上畫中的「紅寶石」，搜查完畢後，LEON繼續沿通道向前行，便會到達通道（圖25），在這裏會找到綠色藥草×2，沿左方前進，LEON便會到達攝影室（圖26），小心！在通道之中有4隻喪屍！在攝影室之中，LEON可以取得色帶，而且可以在此SAVE；此外，在枱面之上更有一份「作戰報告書2」，之後，LEON亦可以將多餘的道具放在此房間之中的道具箱之中。（所有的道具箱也是相通的，所以到哪個也可以取得道具。）


圖20

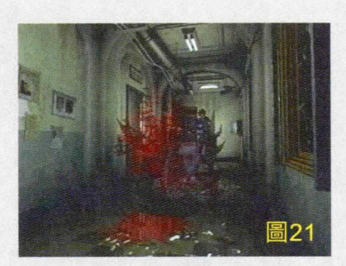

圖21


圖22


圖23

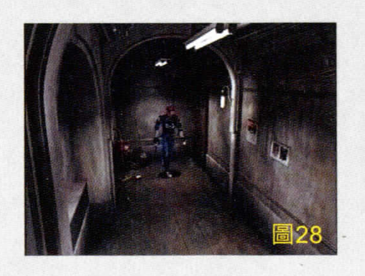

圖24


圖25


圖26

回到通道後，LEON便往警署的二樓進發，在二樓長廊的盡頭（圖27），LEON發現了多個的人像，首先是將右方的灰色像移到啡色像對面的方格上；接着再將啡色像移到門口左方的方格上，這樣，在中間石像手中的紅寶石便會掉下來。通過門便會到達通道（圖28），在通道之中有3隻喪屍，而在通道中央便是S.T.A.R.S.的房間（圖29），在中間的鐵櫃之中LEON會找到散彈鎗及5發子彈；而在右方中間的書枱之上會發現CHRIS（クリス）的日記（圖30），在這日記之中，CHRIS提及有關「G病毒」的事；而且亦找到了一個「獨角獸之硬幣」（ユニコーンのメダル），這時，CLAIRE終於也來到了（圖31），LEON將CHRIS的日記交還給CLAIRE，之後，二人便再次分頭行動，前往尋找其他的生還者並離開這警署。之後，在最後的書枱之上又會找到15發手鎗子彈。


圖27


圖28

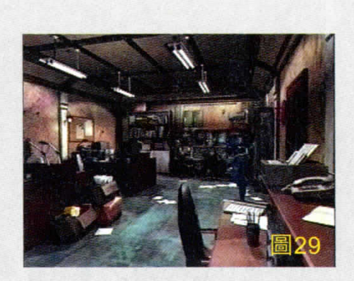

圖29


圖30


圖31

離開S.T.A.R.S.的房間，繼續沿通道向前行，到達一個門口，不過這時候門是不能開的，於是LEON回到1樓，到達警署大堂，將「獨角獸之硬幣」放在石像之前的特別位置之中，在石像之上便會跌出「葵扇鑰匙」（圖32、33）。LEON再一次回到通道，在中間位置會有一道門，使用「葵扇鑰匙」便可以開啟此門，在門後的資料室（圖34）之中，LEON會找到「巡邏報告書」（パトロール

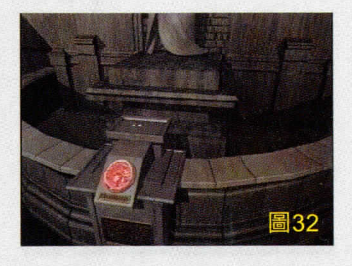

圖32



圖33


圖34



圖38


圖43


圖47



圖35



圖39

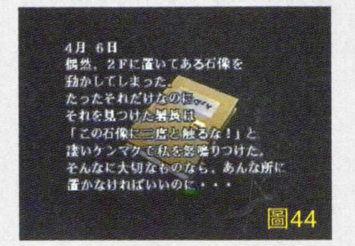


圖44


圖48

報告書），而且亦可以找到SAVE用色帶，而在盡頭的櫃之中會找到手鎗子彈15發，而推動鐵梯，在最後的櫃上會發現「手搖掣」(クランク)(圖35)。

之後再往二樓一行，利用「葵扇鑰匙」便可以開啟通道盡頭的門，通過這門之後，LEON便會到達另一條通道之中，這裏有4隻喪屍正在「進食」，將他們消滅之後(圖36)，向前直行，便可以在櫃中找到15發手鎗子彈，回到分叉路口向右轉，通過門口便可以進入「圖書館」(圖37)，LEON在小木枱之中會找到紅色藥草(レッドハーブ)，將紅綠兩種藥草混會便可以得到新的道具。LEON之後要往圖書餘的上層前進，在走廊的盡頭之處，LEON會失足跌下來，LEON不但不會有事，而且他


圖36


圖37


圖40

更會發現一個電掣(圖38)，之後，LEON便可以移動圖書館內的書架。移動的次序如下：左起第一個右移；左起第二個右移(圖39)，這樣，在LEON跌下來之處的牆上，機關便會打開(圖40)，LEON便能取得「BISHOP PLUG」(ビショッププラグ)。

通過圖書館的另一個出口，LEON便會到達二樓的走廊，在那裏有2隻喪屍，在走廊的中央，LEON可以先將伸縮梯放下(圖42)，然後再走到走廊的另一邊。通過門口，LEON到達一個房間之中(圖43)，在那裏有一個道具箱，LEON最好先將兩顆紅寶石帶在身上。而在房中的沙發之上會取得「小鑰匙」(小さなカギ)，而在枱面則可找到3條色帶和「署長秘書之日記A」(圖44)，當然，在這裏亦可以


圖42



圖45

SAVE。利用那「小鑰匙」，便可以開啟在圖書館門前那茶机的鎖，在那裏LEON會得到「手鎗零件」(ハンドガンパーツ)(圖45)，將這些零件裝在本來的手鎗之上，手鎗的威力便會增加。

從圖43房間的另一個門口出外，便會到達另一條長廊，在這裏有一隻喪屍，之後向右轉，在門的另一邊便是一條「S字形」的迴廊，小心！在這裏有一隻「喪屍烏鴉」，再向前行，3隻「喪屍烏鴉」便從窗外飛入來襲擊LEON，而在迴廊中那具屍體身上(圖46)，LEON會找到手鎗子彈15發。通過迴廊盡頭的出口，LEON到達直升機平台(圖47)，沿樓梯而下，LEON會再到達市街之上，在這街上共有4隻喪屍，到街角盡頭有一房間(圖48)，在房間之中，LEON會


圖46


圖49

取得15發手鎗子彈、3條色帶和「活門手掣」(バルブハンドル)(圖49)。如果LEON由另一個出口出外，便會有2隻喪屍在等着LEON，而且由於太危險，LEON唯有從原來的門口外出。

之後LEON由梯級返回直升機平台，利用「活門手掣」將直升機的大火撲滅(圖50)，然後由迴廊返回長廊，走到另一邊，那裏有另一隻喪屍，由直升機對着的門進入(圖51)，進入雜物房(圖52)，在這裏，LEON將兩顆紅寶石裝在左右



圖50


圖51


圖52


圖53

的石像之中，中間的石像機關便會打開，這樣便能取得「KING PLUG」(キングプラグ)(圖53)，而在石像的左邊，LEON亦可取得「鑽石鑰匙」，同時，在房間之中亦可找到散彈鎗子彈7發。

大家還記得在迴廊的直路的盡頭是有一道門的嗎？這時LEON便要開啟這門外出，級過梯級，LEON到達一門前，在植物之中會發現綠色藥草×2，將這些綠色藥草混會又會得到另一種新道具。其實這門


圖54


圖55

便是調查室的入口，一開門便會發現一具屍體(圖54)，在這屍體上會找到15發手鎗子彈，直入轉右便會到達調查室，在房中LEON發現一夾萬，只要輸入「2236」夾萬便會打開，在夾萬之中有散彈鎗子彈7發和警署的地圖(圖55)。而且在探長的書枱中，LEON會找到綠色藥草和色帶。

離開調查室，LEON到達長廊(圖56)，在這裏有3隻喪屍，左轉便會返回警署大堂；如果是右轉的話，便會到達一個休憩的地方(圖57)，在那裏的角位會找到藥草，再轉右便會到達一條「U形」的通道，沿着通道一直向前行，會遇上4隻喪屍，而在行到一半之後，便會見到一道門，利用「鑽石鑰匙」便能開啟此門進入審問室(圖58)，在審問室的枱面LEON找到了一些「電線」(電気コード)和急救噴霧(救急スプレー)，而在房後會找到


圖56

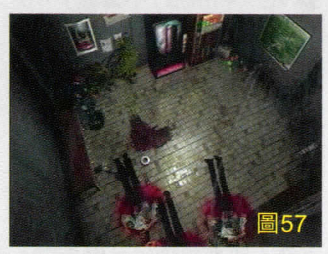

圖57


圖58



圖59

「ROOK PLUG」(ルークプラグ)(圖59)。這時，從隔鄰的房間跳出一隻「獵食者」，之後繼續向前行，便會到達隔鄰的房間，在房中的枱上LEON會找到「小鑰匙」，有了這「小鑰匙」，便可以回到郵務室之中，開啟那小枱，那裏會有15發手鎗用的子彈。

之後LEON便要走到長廊，將拾得的電線安裝在轉角位的電箱之中(圖60)，這樣，所有的窗便會給封鎖上。然後LEON回到樓梯的位置，今次不是轉左，而是轉右利用「鑽石鑰匙」開啟那門，在這儲物室之中(圖61)，LEON會遇上


圖60


圖61

5隻喪屍，在這房間之中，LEON會找到「FILM」(フィルム)和7發散彈鎗的彈。通過門口到達辦公室，不過，在他面前的再不是先前那個生還者，而是喪屍一隻而已，消滅了他之後，LEON便可以取去在枱上的「紅心鑰匙」。

之後LEON要經過調查室，再開啟在房中的門(此門要用「紅心鑰匙」來開啟的)，之後便能來到長廊，經過此長廊到達盡頭，LEON會找到散彈鎗子彈7發，之後，沿着梯級LEON便能到達警署的B1(圖62)。到達之後一直向前行，便會進入大路，在那裏有一頭喪屍狗，再向右轉便會到達電錶房(圖63)，在這裏


圖62


圖63



圖64

LEON會找到綠色藥草和警署地下地圖，而在這裏最重要的是使警署的電力得以恢復，方法是在電錶那裏依次按掣「上上下下上、上下上下上」，這樣電力便能恢復(圖64)。

之後LEON便繼續前進，到達停車場(圖65)，在那裏LEON終於也遇上了第二個「人類」了，她是遊戲之中其中的一位主要人物「ADA」(圖66)，之後二人一起將貨車推開，並發現一個入口，一開了門口，ADA便拔足而逃，LEON一直追着她直至一個閘


圖65



圖66



圖67



口之前她便不知所縱，而在這裏LEON找到了15發手鎗用子彈。通過閘口，LEON推入一直巷之中，原來這裏便是拘留室，在第一個囚室之中，LEON會找到一株綠色藥草和一株藍色藥草；而在第二個囚室之中，LEON發現了另一個人類「BAN」(圖67)，這時ADA再次出現，不過，在囚室之中的BAN竟然不願意走出來，因為他也害怕給那些喪屍殺掉，不過從他口中LEON得知由下水道是可以離開這裏的，而且LEON亦在木架之上找到了「下水道開蓋器」(マンホールオープナー)。

離開囚室之後，LEON遁原路返回停車場，在途中有一道門是未被開啟過的，於是LEON便打開一看，依路一直前行，原來另有兩個囚室，不過，其中一個是有兩頭喪屍狗，而在此巷的盡頭則有一株紅色藥草。當LEON取得紅色藥草之後，這兩頭喪屍狗便會衝出來向LEON襲擊，當殺掉兩頭喪屍狗之後，回到牠們出來的囚室，LEON會找到一株藍色藥草。當到達通道的盡頭之時，便會發現那「蓋」的所在(圖68)，於是LEON便利用「下水道開蓋器」將這蓋打開，到達下水道之後，LEON一直沿着路而行(因為只有一條路)，會遇上兩隻巨型蜘蛛，將牠們殺掉之後，便能順利的到達另一條通道，而在通道的左手邊有一房間(圖69)，在房間之中LEON會找到藍色藥草，而且這裏亦有一個道具箱，而且更加有3條色帶，當然亦可以SAVE。在這裏LEON要先帶備先前取得的「KING PLUG」、「BISHOP PLUG」和「ROOK PLUG」。在通過U02的通道之後，便會到達通道，要解除這門的鎖(圖70)，便要使用以上的「KING PLUG」、「BISHOP PLUG」和「ROOK PLUG」了。回到通道之中，LEON會再次遇上ADA，為了讓ADA逃走，LEON便幫助她進入通風口(圖71)。


圖68


圖70

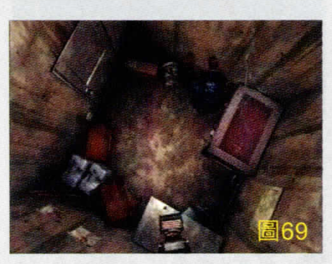

圖69



圖71

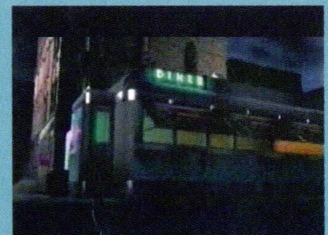
之後玩者便會控制ADA行動了！

TO BE CONTINUE

CLAIRE 攻略 PART 1

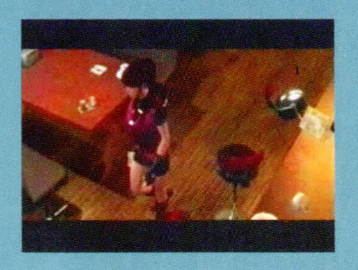
這天，CLAIRE初次到達這個名叫「RACCOON CITY」的小鎮，因為，她的哥哥是在這裏當警員的，而他哥哥的名字便是「CHRIS REDFIELD」(クレア)，不過，當她到達「RACCOON CITY」之後，所遇上的不是一般的民眾，而是一大群的「喪屍」，幸而她遇上了LEON才得以逃險，不過……

















當CLAIRE和LEON失散了之後，便要一人行事了，遊戲一開始，CLAIRE便離開火場，不過她面前又是一大群的喪屍，在這條大街之上（圖72），共有6隻喪屍，由於CLAIRE所持有的子彈不是太多，所以最好不要和他們苦纏，盡快的離開這地方，一直向前行便會到達最近的商店——「鎗店」（圖73），幸而在鎗店之中的是一個人（圖74），不過他的命運其實和甚他人沒有太大的分別，因為在CLAIRE進入鎗店不久，在外出的喪屍



圖72



圖73



圖74



圖74A

便會衝進來，而且會將店主殺死，不過，在這間鎗店之中，CLAIRE可以找到30發手鎗用的子彈，而且當店主被殺死之後，CLAIRE可以在他身上找到一把穹（ボウガン）（圖74A）。

離開了鎗店之後，


圖75


圖76

CLAIRE便一個人的往長巷進發，不過那是一個非敘危險的地方，因為在途中的籃球場之中，有着4隻喪屍，當CLAIRE路過之後，他便會衝出來向CLAIRE襲擊，所以CLAIRE不要只顧往取在貨車之上的15發手鎗子彈，要立刻作出反應，當她殺掉或擺脱這4隻喪屍之後，便由籃球的另一面繼續前進，通過一條非敘長的樓梯之後，她便會到達另一條的窄巷，在這裏有3隻喪屍，由於這條路比較闊，所以大可以不理那3隻喪屍，一直衝到前面的門口，通過門口之後，CLAIRE回到大街之上（圖75），這裏又有3隻喪屍，如果是彈藥足的話，最好也是快些前進，進入在前方的巴士之中。在巴士之中（圖76），CLAIRE會找到15發手鎗用的子彈，不過代價便是遇上兩隻喪屍。穿過巴士，CLAIRE回到街上，一離開巴士，又是6隻喪屍，這時CLAIRE的彈藥應已用得七七八八，所以還是不要苦纏，快些逃離這裏吧！

經過一條非敘長的地下道之後，CLAIRE終於也到達警署的正門了，不過要小心一


圖77



圖78

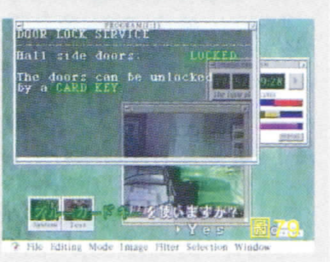


圖79

點，在門口有2隻喪屍，不過，還是先入警署為妙。在警署之中空無一人，CLAIRE首先可以在大堂後方的接待處（圖77），在那裏CLAIRE可以找到30發手鎗用子彈、3條SAVE用的色帶（インクリボン），不過，在一旁的電腦便不能使用，因為CLAIRE現時並沒有甚麼的輔助工具。為了要查明究竟，CLAIRE便到在左中央的辦公室一行，在那裏她找到一個生還者（圖78），他也是一個警員，而從他口中，CLAIRE知道了事情的大略情況，而CLAIRE且更從他手上得到一張「BLUE KEY CARD」，有了這張卡，她便可以利用在大堂之中的電腦來開啟在大堂之中的所有門了（圖79）。

之後，CLAIRE便到達在辦公室旁的郵務室（圖80）一行，在那裏有一個具箱，CLAIRE可以將手上多餘的道具放進其中，而且可以在其他的位置取回這些道具（當然是要有道具箱才可以這樣做），而且在房間之中，CLAIRE更找到了一分「署內回覽」，在這文件之中，有着非敘重要的線


圖80



圖81



圖82


圖83

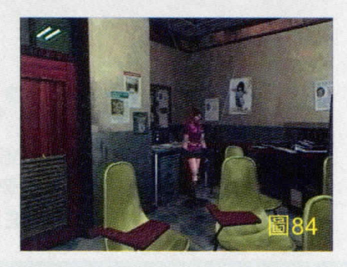

圖84


圖85


圖86

索，CLAIRE要好好的收藏文件。而在這郵務室之中，CLAIRE便可以一展所長，利用她手上的「扣針」（キーピック）來開鎖（圖81），在那小書枱之中，CLAIRE會發現「急救

噴霧」(救急スプレー)，而從郵務室的另一個邊外出便會到達一條非敘長的走廊，在這長廊之上，CLAIRE發現一個電箱，因為缺少了電線(圖82)，所以開動不了警署的鐵閘。當CLAIRE查察前面無頭怪屍之時，她找到15發手鎗用的子彈，之後再向前的話，便會遇上了第一隻的「獵食者」(圖83)幾經艱苦將這獵食者殺死之後，CLAIRE會在前方的地上找到一株綠色藥草(グリーンハーブ)。

通過了獵食者的一條長巷之後，CLAIRE又來到另一條的通道之中，在這長巷的中間，CLAIRE來到了警署的會議室(圖84)，在這裏CLAIRE1找到警署的「作戰報告書」，這是有關對付喪屍的報告，除此之外便甚麼也找不到了。之後CLAIRE一直的向前行，來到一個可以通往2樓的地方(圖85)，在這裏有3隻喪屍，不過在轉右的地上有2株綠色藥草。在取完藥草之後，CLAIRE便順道進入在面前的房間，原來這是一間攝影室(圖86)，在這裏她找到3條用來SAVE的色帶和第二份的作戰報告書，而且這裏亦有一個道具箱。

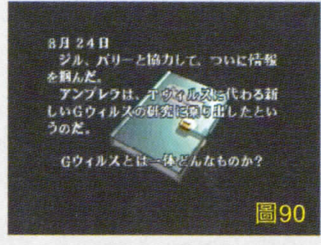
在一無所獲的情況之下，CLAIRE唯有向上層前進，在2樓的長廊盡頭(圖87)，CLAIRE發現了3個石像，只要CLAIRE將左邊的移到右邊的特別方格之上；又將右邊的移到左邊的特別方各之上，在中


圖87


圖88



圖89


8月24日
ジル、バリーと協力して、ついに情報を掴んだ。
アンブレラは、Tヴィルスに代わる新しいGウィルスの研究に乗り出したというのだ。

Gウィルスとは一体どんなものか?

圖90



圖91


圖92

間石像手的紅寶石便會掉下來，經過石像旁的門口，CLAIRE來到了一條非常長的走廊之中(圖88)，在走廊中間便是S.T.A.R.S.的房間(圖89)，在房間的大鐵櫃之中，CLAIRE發現了一支「榴彈發射器」(グレネードランチャー)，而且更在中間的辦公枱之上找到她哥哥CHRIS的日記，和一個「獨角獸之硬幣」(ユニコーンのメダル)(圖90、91)，還有的是在第三張枱之上找到15發手鎗用子彈。正當CLAIRE想離開之時，在傳真機之中突然出現了一些文件，原來那是「聯邦警察局‧內務調查報告書」，主要講述有關調查「G病毒」的事情和那洋館的事情(圖92)。

由於路不通，所以CLAIRE唯有返回1樓。當CLAIRE回到走廊(圖93)之


圖93


圖94


圖95

時，在窗外突然伸來幾隻喪屍的手，不過既然CLAIRE不能消滅他們，都是先回到大堂之中。回到大堂，CLAIRE便將在哥哥枱上找到的「獨角獸之硬幣」放在石像前的圓形位置之中(圖94)，這樣，在石像之中便會跌出一條「葵扇鑰匙」，有了這條鑰匙便可以開啟在走廊P04之中的那道門，原來那是一個文件室，在那裏CLAIRE會找到一份「巡邏報告書」(パトロール報告書)，和3條SAVE用色帶，不過，在這裏最重要的便是在文件櫃頂的「手搖掣」(クランク)，不過CLAIRE必定要先將鐵梯推到櫃前才能將這道具取到手(圖95)。

當CLAIRE回到走廊之時，她發現有一個小女孩正被一隻屍追着(圖96)，不過，當殺死了那喪屍之後，那女孩竟然不知所縱，CLAIRE繼續的向前行，來到一個有2條分支路的房間(圖97)，女孩可找不到，不過CLAIRE卻遇上了LEON(圖98)，可是LEON也看到見那個小女孩，之後二人分路前進，CLAIRE繼續前進找尋那小女孩，不過直行的話

便是一條「死路」，只能找到15發手鎗用的子彈，於是CLAIRE便向右前進，在那裏的枱之中，CLAIRE找到了「火炎彈」(圖100)，再向前行，通過門口便到達圖書館(圖101)，在圖書館之中，CLAIRE找到了一株「紅色藥草」(レッドハーブ)，但是當她走到上層之時，在差不多盡頭之處，木皮突然崩壞了(圖102)，CLAIRE跌回地面，原來這裏有一個電掣，是用來控制那些書架的，方法是左起第一個書架右移；左起第二個書



圖96


圖97



圖98



圖100


圖101


圖102



圖103

架向右移，這樣，在電掣旁的暗格便會打開，CLAIRE便能取得之中的「水蛇之石」（サーペントストーン）（圖103）。

從圖書館的上層的門口外出，便會到達3樓的長廊，通


圖104

過這長廊便會到達個非敘古怪的機械室（圖104），在那裏使用手搖掣的話，便會出現一條樓梯……

當CLAIRE從圖書館出來之時，在走廊之中（圍着大堂之上的走廊，圖105）會有2隻喪屍向CLAIRE攻擊，不過不足以阻礙CLAIRE前進的，走到走廊的另一邊，CLAIRE進


圖105

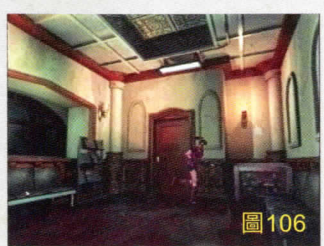

圖106


圖107

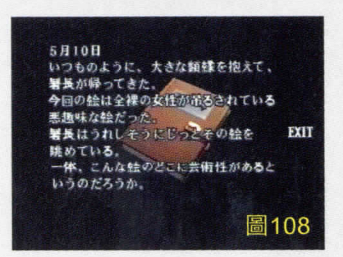


圖108

入了一間房間（圖106），在那裏CLAIRE找到了一個「打火機」（ライター）（圖107），而且在這裏亦有一個道具箱，CLAIRE應該在這裏先將紅寶石帶在身上，在這房間之中，CLAIRE亦可以找到一份「署長秘書日記A」，從這本日記之中，CLAIRE得到線索（圖108），在手上的紅寶石是非敘有用的，不過先要集齊兩顆，然後便要找一個有兩個人像的地方……不過，不要忘記在這裏有色帶取的，而且要SAVE啊！

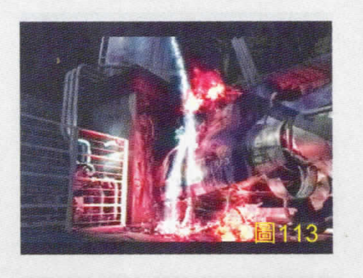
穿過這房間，可以回到走廊之中，小心在外等待着的兩隻喪屍，出門口之後向左行的話會見到一部燒着的直升機（圖109），這直升機正好擋着一個門口，而如果向右行的話，便會到一條S形的長廊，直行便會見道一道門，轉彎之後會見到一具屍體，在他身上


圖109


圖110


圖111


圖112


圖113

會找到15發手鎗的子彈，繼續向前行的話，CLAIRE便會受到烏鴉的攻擊，走到盡頭便是警署的直升機平台（圖110），從這裏的樓梯向下行便會返回大街之上（圖111），消滅了前面的4隻喪屍之後，便會到達一間房間（圖112），在這房間之中，CLAIRE會找到一個「活門手掣」（バルブハンドル）、3條SAVE用色帶和一把弩（有18支箭），當然可以SAVE，不過，千萬不要在另一邊的門口出入，因為那邊是非敘危險的地方，如果一開門便會有喪屍出現向CLAIRE攻擊，所以先由原路返回直升機平台。返到平台之後，便要先用剛才取得的「活門手掣」將直升機的大火撲熄（圖113）。

之後，CLAIRE便要到剛才那直路盡頭的門口，在那裏一出便是一條往下行的樓梯


圖114


圖115


圖116

（圖114），這是通往1樓的梯，到達進入1樓的門口之前，CLAIRE會拾得2株綠色藥草，一進入這房間之中，便看到一具屍體（圖115），在他身上會找到15發手鎗子彈，在這房間之中共有3隻喪屍，而在右手邊的小房間之中有一個夾萬，開啟的密碼是「2236」，這數字便是在郵務室之中找到的文件上寫着的數字……在夾萬之中CLAIRE會找到「硫酸彈」和「警署地圖」（圖116），而在背後的書枱上亦可以找到綠色藥草。而返回外出之後，在書枱上又會找到色帶。

從以上的房間外出的話，便會到達1樓大堂右邊大樓的走廊之中，在這走廊之中有4隻喪屍，當走到有氣水機之處時，記着要在汽水機左邊取綠色藥草。在這裏實沒有太大的作為，為了要解決「紅寶石」的


圖117


圖118



圖119

事情，CLAIRE先要到S.T.A.R.S.的房間一行，利用打火機燃點在後方的火爐（圖117），這樣便能取得藏在畫中的第二顆紅寶石。之後，便進入先前給直升機阻礙着的房間……不過，在門口CLAIRE聽到女性的慘叫聲，然而不知道來源，CLAIRE決定先進入房間，原來要找的兩個石像便是在這裏，CLAIRE將兩顆紅寶石放在這裏，在中間的石像之中的暗格便會打開（圖118），在之中CLAIRE會找到「藍色石」（青い石、圖119），而且在石像左邊更加有一條「鑽石鑰匙」。

這時，CLAIRE便要再次到通道一行，在盡頭的門現在可以打開了，在這U字形的長巷之中（圖120），有4隻喪屍，而利用「鑽石鑰匙」便能開啟中間的門，這便是警署的「審問室」（圖121），在這裏可以找到「電線」（電気コード），而且在架上更能找到「飛鷹之石」（イーグルストーン）（圖122），然而，正當CLAIRE要離去之時，另一隻的「獵食者」便會由隔鄰的房間跳過來，所以在這裏CLAIRE最好先裝置「弩」；到達隔鄰的房間（圖123），CLAIRE可以在枱面找到15發手鎗用的子彈。取得了電線的CLAIRE，立刻返回最初有壞電箱的走廊，將被損的電箱修理妥當，這樣，警署的鐵閘便會放下來。之後，便可以順道進入儲物室（圖124），在這裏CLAIRE可以找到「FILM」（フィルム），而且亦可以找到36發「弩的箭」（ボウガンの矢）和「塑膠炸彈」（プラスチック爆弾）（圖125）。


圖120


圖121



圖122


圖123


圖124



圖125

通過儲物室的門，CLAIRE返回到辦公室（圖126）之中，在那裏CLAIRE會找到綠色藥草，不過，之前生還的人已經變成了一隻喪屍，CLAIRE唯有將他殺死。殺死了那喪屍之後，CLAIRE在他的枱面會找到「信管」，而在外出亦可以找到15發手鎗用子彈及「給LEON之MEMO」（レオン宛てのメモ）。既然有炸藥，便一定有被炸的目標，而這次的目標便是那部被燒毀的直升機，因為相信那一聲的「慘叫」是由那門傳出來的，所以CLAIRE便要進入那門之中查個究竟，先將那「塑膠炸彈」和「信管」併合，然後再在直升機前使用，這樣CLAIRE便能進入那被封的門口。由那入口一直進入便是一條直巷，在盡頭處有一間房，這裏像是一間住屋似的，在這房間之中，CLAIRE發現了另一個的生還者，不過在他面前卻有一具女性的屍體，原來這人便是這裏的署長，而死去的女子便是鎮長的女兒（圖132），署長本來是受命保護她的，不過……

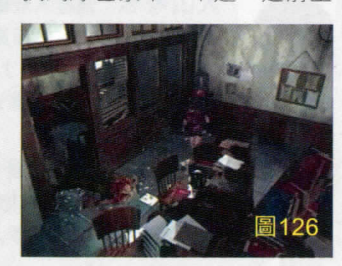

圖126



圖132



圖135


圖136



圖141

離開署長的房間之後，便會到達一條燈火通明的通道，沿路直行，到達一間非敘陰暗的房間，這裏像是一個工藝創作室，終於在這裏CLAIRE找到了剛才的那小女孩，這小女孩的名字是「SHERRY」（圖135），在這裏除了找到「SHERRY」之外，亦找到了「署長秘書的日記B」和「急救噴霧」，當CLAIRE返回署長房間之後，他和鎮長女兒的屍體也不見了，不過CLAIRE卻找到了「紅心鑰匙」及「署長手記」，而在坐位背後的畫之中更找到一個暗格……（圖136）

由於署長的房間已沒有再調查的價值，於是CLAIRE便決定跟着「SHERRY」，之後她來到了調查室，利用「紅心鑰匙」進入了另一條通道，對着門口便有一株綠色藥草，再向前行，便全部也是破爛的門和一個不能運作的「電箱」（和先前的一樣），在通道的盡頭是一條通往地下室的樓梯。到達警署B1之後，便是一大條的長巷，小心！在巷的盡頭有兩隻喪屍狗守着。如CLAIRE向左轉的話便會到達一個非敘陰暗的地方，在這裏會找到紅色藥草，到了盡頭便是地下手道的入口。進入了地下水道之後便只有一條路可以前進，而在左邊有一房間，在那裏有一個道具箱和3條色帶，可以給玩者SAVE。當CLAIRE離開房間時，會遇上「SHERRY」（圖141），本來CLAIRE是希望「SHERRY」快些離開這裏，不過由於「SHERRY」聽到他父親的聲音，所以她不理會CLAIRE的阻止，前往拯救爸爸（圖142），由這裏開始，玩者便會改為控制「SHERRY」。



圖142

TO BE CONTINUE



金田一少年事件簿
星見島 悲哀的復仇鬼

TEXT BY：小健健

AVG　製造商：HUDSON　售價：5800日圓
容量：CD-ROM
MEM
SEGA SATURN

在第61期及上期的新GAME介紹中，蝦子麪已經為大家精要地為大家介紹過這隻遊戲。來到了今期，寫這隻GAME攻略的責任就落在小弟身上。WELL，雖然小弟都有看過《金田一少年事件簿》的漫畫及小說，而其他日本推理小說也有翻過。（不過愈是看得推理小說多，就愈覺得金田一的推理很有問題）然而來到GAME裏，也許已是另一回事了……。雖說這遊戲是以選擇畫面中的答案而作出分枝，但可怕的是，你現在的選項，可能是決定你十步以後的去向。故此，玩者很多時都會因為之前行錯了一步，繼而在後面迫不得意的走向GME OVER之路。呼，看來要做一隻成功的復仇鬼也絕不容易。

人物背景介紹：

上回蝦子麵就為大家介紹過各人物關係，而小弟今次就會為大家介紹一下在本遊戲中出場的人物及其背景。



金田一一：原本是《金田一少年事件簿》的主角，但來到了本遊戲，卻輪為配角。擁有IQ180的他，在其高中生活中不知何解會不停遇上殺人事件。然而，在最後他都會用其慎密的思考抽絲剝繭的把殺人之謎團破解。是一個很可怕的傢伙。



七瀨美雪：金田一一青梅竹馬的朋友，時常跟金田一一在「甚麼甚麼島」、「甚麼甚麼村」這些「山卡啦」地方旅行及冒險，繼而一起遇上殺人事件。唔，基本上她在推理上幫不了金田一甚麼，但沒有她故事就顯得較為乏味。



劍持勇：警視廳的一名老差骨，並且甚為欣賞金田一的推理智慧，所以有時他遇上一些較為復雜的案件也會找金田一幫忙。（美其名是幫忙，說穿了其實是「賣豬仔」……）



明智健吾：跟劍持勇一樣都是警視廳的幹探。但這傢伙可能在外國「沈過鹹水」，令其態度比較囂張及目中無人。而且非常懷疑金田一的推理能力，而且時常說甚麼要跟他一較高下，其實只不過是一個不自量力的傢伙。



速水玲香：在「雪夜叉殺人事件」中，因為同被困於雪山中繼而結織了金田一，而且她更是現今藝能界甚受歡迎的「新紮姐仔」，並對阿一蠻有好感。而今次她也被邀請往星見島。（呵呵，真人版此角是由中山亞微梨飾演的，呵呵）



五木陽介：自由身的採訪記者，不知何解對跟金田一有關的事都甚感與趣。也許金田一這傢伙對他而言甚有新聞價值吧。



立花由布：她飾演在「金田一世界」裏戲份較少，但卻是不能沒有的角色——死者。她既是阿佐桐卓也的未婚妻，更是桂木奈緒的好友。不過某天她卻無原無故的「自殺」，看來本遊戲的兩位主角也是因為她的死而變成復仇鬼。（真是紅顏禍水）



立花麻衣：她就是立花由布的妹妹，而她父親就是開發星見島的公司之社長。亦是因為她的父親是這樣的大人物，所以她就可以邀請她的同學——七瀨美雪及金田一去星見島旅行，繼而誤打誤撞的把他們拉進事件中。



渚千春：跟桂木奈緒屬同一間事務所的新進女歌手。由於近日桂木奈緒失了蹤，故亦是她乘機大展拳腳的好機會。而為渚千春配音的，就是ZAC非常喜歡的RACE QUEEN鈴木史華。



高木千繪：渚千春的媽媽，並且是她的經理人。唔，而這個星媽性格頗為潑辣，而且口沒遮欄。絕對是一個不好惹的大嬸。



久堂明子：她就是把有關桂木奈緒緋聞公開的人，而且她時常都以卑鄙的手段去取得藝人情報。而她時常跟攝影師竹村正彥、填詞人大山孝志在一起。



大山考志：為桂木奈緒歌曲填詞的填詞人，而今次去星見島也有他的份兒。然而身為男兒身的他看來跟攝影師竹村正彥是戀人關係。（？！）而在乘往星見島的客船上，原來他弟弟大山良介也混了進去，更成為兇手的目標。



竹村正彥：語氣古怪得來、行為又有點女性化的傢伙。（怪不得說他跟大山考志是戀人了）不過他可不是兇手的目標，反而給兇手很多殺人線索。

審判之使徒——阿佐同卓也

在這遊戲內，共有兩條故事線（即是兩個兇手啦）可給玩者選擇。而今期，筆者就會為大家攻略「審判之使徒——阿佐同卓也」這條線，並且將去到GOOD END的選擇登出來，令大家可以成為一個完美的犯罪者……。

7／25 PM 6：00

卓也在開往星見島的輪船的甲版上，回想起3個月前的往事，即是由布還未「自殺」之前……。

4／24 PM 3：20

就在4月下旬的一個下午，卓也就約了她的未婚妻——由布在一間咖啡店中閒談。原來由布是名偶像桂木奈緒的經理人，由於現在傳出關於奈緒的醜聞，令到這個當經理人非常忙碌。而作為未婚夫的卓也，也要關心一下她吧。而在前半部份的談話中他們的話題都是圍繞住奈緒及她的情人——事務所的太子爺伸一的事。而到了後來，終於談及他們之間的婚事了。而且卓也更把他媽媽的遺物——一條頸鏈送給由布，作為訂婚信物。不過，其實這並不只是一個普通的頸鏈，而是隱藏着一個關於星見島的秘密。然而他們談過關於要去星見島公幹的事後，卓也便跟由布分別。而這亦是卓也最後一次見到由布。





選擇順序為：

（A：「自分の体も心配しろよ」）
（A彼女はそこまで「なお」を信じているのだ）
（B本当にでっちあげなのか）
（Bもっといいものもらうから）
（Bカラダ）

5／10 AM 0：27

在這晚，卓也接到由布的妹妹麻衣的電話，得知由布「自殺」死了！他立即趕往醫院看過究竟。而在這裏，只見到由布的屍體。卓也得知由布是跳樓自殺的，而且在案發現場，更發現由布的遺書，說甚麼因為工作太友疲倦的關係而走上自殺的道路。



（嘩！還有沒有過份些呀！找個籍口也要找個合理的）而且卓也壓根兒也不能相信由布會因此而自殺。所以他決定追查由布的死因。

（Aそのタクシーの運伝手を殴ろうとしたこと
（A「由布」は高所恐怖症だからだ）
（B喫茶店で会ったときには元氣そうだんた）
（A「由布」はきっと事件に巻に込まねたんだ）

卓也回到家裏，努力的把有關由布的事拼起來，試試能否找到甚麼蛛絲馬跡。到最後，他還是決定去奈緒家瞧瞧看。

（A「桂木なお」のことだ）
（Aつまり「星見島のイベント」には來れないだろう）
（Aもしそうだどしたら、いったい「誰」が）
（A原因は「桂木なお」では）
（A「犯人」は「なおのライバル」だ）
（A「なおちゃん」の所へ行ってみることにした）

來到奈緒家前，可惡的居然沒有人應門，入面好像沒有人似的。不過就在此時，一個女人卻出現在卓也面前，而卓也亦知吾以對的自稱是派報紙的。不過卓也在她身上卻取不到甚麼重要線索，於是乎就跑了去由布家去。



（A「いえただの新聞屋ですから）
（A「由布の部屋」を調べてみよう）

去到由布的家，卓也在一部錄音機中找到一盒錄音帶。於是他就把錄音帶帶回家裏聽。而錄音帶中就有兩個男人的對話，內容好像是說要在由布的家找出有關財寶的東西。而最特別的，就是他們稱呼對方為「KEN」及「老兄」。看來這是找出這兩個傢伙的重要線索來。聽罷，卓也便再之跑往咖啡室處找尋線索。



（A「由布」がっけっぱなしにしていたのかも）
（Bもしかして「由布」をコイツらが殺したんじゃあ）
（Aやっぱり、ただの「コソドロ」じゃない）
（Bそうでないにしても、コイツらが「由布の死」に關係している）

6／6 PM 3：33

回到咖啡室，由布已經不在。而卓也就見到有兩位中年男人坐在對面，正咬牙切齒的談論着關於由布及奈緒的事。原來他們就是劍持警官及記者五木陽介。從他們的口中得知，警方也懷疑由布自殺的可能性，而且奈緒那段醜聞原來是由一位叫久堂明子的記者公開的。由於跟着於星見島舉行的活動，很多有關此案的可疑人物也會出現，故此劍持警官也會去收集一下情報。

卓也回到到家裏，喪妻之痛迫上心頭。且他決定要往星見島，把殺死由布的兇手找出來。





（Aもしかして、この2人は事件についてなにか知っているのでは）
（Cソイツが「あの人」じゃあ）
（Aもしかして「ちはる」が「なおちゃん」を）

過了SAVE POINT後，我們由卓也的回想中返到輪船的甲版上。而卓也亦開始他的復仇大計。首先他由那盒錄音帶中的兩把男人聲着手。在船中，哪一個人的名字是「KEN」的呢？另外，叫得上是老兄，當然是兄弟吧。而船中的兄弟就只有大山考志及大山良介。正當他想得入神時，後面一把男人聲傳了過來，原來是卓也的老爸——阿佐同剛，而且他更和一位叫岡田淳子的女人在



一起。不過就他們兩父子的交談看來，他倆的關係並不太好。當阿佐同剛離開後，卓也就遇到一名叫桂一的少年被船員留難着，而卓也不但替他解圍，並應識了他。





正當卓也想回船艙調查一下那本乘客名手冊時，「噗」的一聲，被一位紮辨子的少年撞到，而這少年道了歉後，又一溜煙的離開了。不過正當卓也想舉步時，又有一名少女撞過來。她向卓也道過歉後，就問他有沒有見過一個紮辨子的高中生走過，問罷又一溜煙的離開了。（唔？玩捉迷藏？）



（B「アニキ」を探すために「兄弟」を探した）
（A「父親ジラするのはやめてくれ」）
（Aよし「乘船名簿を調べよう」）
（B何を急いでるんですが）
（Bさあ）

跟着在卓也面前出現的，就是由布的家人，即是她的爸爸立花光一、媽媽立花華光及妹妹立花麻衣。而在這個時侯，麻衣更打趣的説想和卓也結婚，而卓也亦一口將她拒絕。而跟他們寒暄了幾句後，光一等人就返回船艙。不過臨走時光一卻説這船的船長是一個古怪的傢伙。本來卓也想去看看船長的樣子的，但最後還是跑回自己的房間好了。



（Aそうだったんでか）
（Aそうだったのか）
（B文學歷史の話し）
（Bいや「由布」以外の女のことなんて考えられない）
（A髮を後でくくった男の子）
（Bめんどうだな。やめておこう）

不過卓也一回到房間，即接到船長的電話，而且被極不友善的語氣的被召到船長室處。沒法子啦，唯有硬着頭皮的跑過去了。

去到船長室，首先的是給這個古怪老頭臭罵兩句，跟着更被他問着關於此船之船名的由來，幸好卓也也知道船名的由來其實是來自「大和武尊」傳説的。另外，船長亦告訴卓也，在船長室中那各房間的「後備鎖匙」可給他借用。



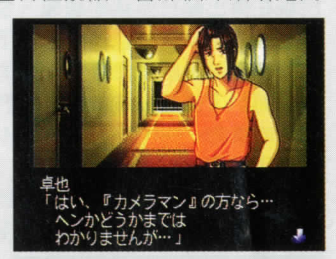
（A何をしようと俺の勝手だ）
（A仕方ない、これからすぐに行ってこよう）
（Bあのヤマトタケル伝説の）

然而正當離開船長室，跑回走廊時，卻遇上渚千春的媽媽兼經理人——高木千繪。這個口沒遮欄的大嬸好像對奈緒的失蹤頗為留意，而且更非常不留餘地的批評由布自殺一事。然而，卓也亦沒有將這些東西放在心上。，繼而返回自己的房間中。

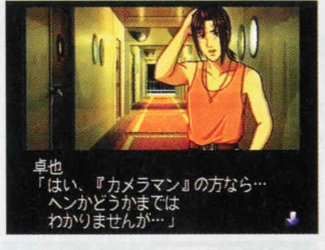


正當卓也返回自己的房間時，見到有兩個男子在拉拉扯扯，而且他們更稱呼對方為「KEN」及「老兄」！！而卓也立即跳到一旁偷聽。得知原來那個被稱為「KEN」的男子名為澤沼研。（「研」日語是讀「KEN」音的）正跟另一個留長髮，被稱為「老兄」的傢伙説甚麼「她是我的女神呀！」、「這件事你也有份幹」、「一不造、二不休」這些古怪説話。當那個澤沼研跑開了後，卓也就跑上前去跟那個長髮男子談話。卓也不單覺得此人的聲線跟錄音帶中的一樣，而且更從此人口中得知這裏有個叫竹村正彥的攝影師。唔，也許他也跟由布的死有關。而那個長髮男子説過這些後就溜走了。





正當這個長髮男子離開了後，那個麻衣的朋友（即是金田一及美雪）、速水玲香及劍持警官就出現在卓也面前。而且他們胡鬧了一番後，卓也便返回自己的房間。





（Bいや、まだわからない）
（A俺はそのカメラマンにうらみをかっているのか）

卓也回到自己的房間，又開始轉牛角尖的胡思亂想。他確定了錄音帶中的「KEN」就是澤沼研，而且是為了得到卓也送給她的頸鏈而謀財害命。而且他更決定要親手為由布報仇。不過就在此時，卻有人叩門。呀！原來是劍持警官及陽介。而他們來的目的就只不過是借暈浪丸，借過之後他們亦離開了。卓也回到房間，並下定決心的要實行一個「完美犯罪」，誓要將他的目標逐一殺死。就在此時，電話突然響起。原來是麻衣邀請他去酒吧，於是乎卓也就跑了去酒吧。



（Bいや、そうとはかぎらない）
（B「久堂明子」が「あの人」）
（Bカタキをとってやることだけだ）
（B氣にすることはなさそうだ）

7／25 PM 8：12

來到酒吧，麻衣終於把她的朋友介紹給卓也認識。而卓也亦把當待應的桂一拉了過來一起談天。而當金田一問過他那無聊的捉字蚤IQ題後，麻衣這班高中生就返回自己的睡房，而卓也就見到攝影師竹村正彥。在他得得知原來大山考志及大山良介是兩兄弟來的，然而這個古怪的竹村更請卓也去他的房間，而卓也也一口拒絕。之後卓也遇到辰巳哲，亦即是由布的老闆。原來他的門匙不見了，於是卓也就往船長室找後備匙。





（B子供といっても高校生だ少しは楽しめるかも）
（B「イベントプロデューサー」を演じきらなくては）
（Bすこし考えてみるか）
（Bライトかこわれても走れる）
（Bぜんぜんわからない）
（B1パイヤリながら、復響計画をねることにした）
（Bコイツなら、「アニキ」のことを知っているかも）
（B「氣をつけたほうがいいぞって」）
（Bいや、オカマに深入りしてもしかたかない）
（Bイヤ、それは危險だ）
（B「由布のカミ」を思い出していた）

去到船長室，正想取辰巳的後備鎖匙時，卻忘記了他的房號碼。於是乎船長就把那條百合匙交給卓也。由於所有鎖匙的設計也是一樣的，故此卓也就靈機一觸，把自己的房門時跟百合時交換，令自己可自由往來各房間。





此時卓也返回走廊，已見到辰巳和一個女人在一起。卓也替他們把房門打開，就發現辰巳不見了的鎖匙就在門後。然而，經過辰巳的介紹，才知道這個女人就是久堂明子。亦即是劍持警官都懷疑的那個娛樂記者。

卓也回到船長室，把自己的房門匙代替百合匙的歸還。之後，他就返回自己的房間。在這裏他開始策劃這個殺人計劃。而首先，他會去醫務室找找有沒有殺人必要的「道具」。

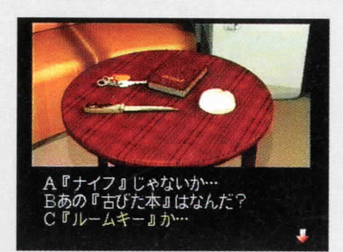
此時玩者可要玩一個「捉迷藏」遊戲，要令卓也不要被走廊中那個女孩子看到的情況下，（即是不要走進黃色光內）竄進醫務室。入到去醫務室，可給他找到一瓶安眠藥。而卓也決定把這東西倒進罐庄啤酒，繼而再給澤沼研飲下，之後就可以……。





（B取り替えてもわからない。ということなのか）
（A「辰巳哲」の恋人か）
（Bもう、眠っているだろうか）
（Bあのせる必要はないもう少し待とう）

卓也來到研的房間，本來想用百合匙開門的，但最後還是叩門的把研叫醒，再找個籍口的跑了進去。在入面卓也留意到卓子上的鎖匙，之後就把混有安眠藥的啤酒給研喝，不久他就呼呼大睡。正當卓也想把他殺死時，突然有人叩門。而卓也亦立即躲進床底。入來的原來是一男一女，聽了他們的説話，才知道男的就是大山良介，女的就是久堂明子。而且卓也更知道除了研外，良介、明子及明子的父親（久堂進）也有份殺害由布。而卓也亦立定決心的把這四個傢伙殺掉。當他倆離開後，原本卓也想立即把熟睡的研殺掉的，但還是覺得時機未成熟。故此他就取走了研房間的鎖匙，跑回自己的房間。







（C念のため、ノックしてみよう）
（Bもう1度ノックしてみよう）
（C「ルームキー」が）
（Aとりあえずどこかに隱そう）
（Aひとまずどこかに隱れて様子を見たほうがいい）
（ベッドの下）
（Bライター「久堂明子」の声だのたような氣かする）

回到去自己的房間，卓也又想起關於久堂明子的事。原來他的老爸在卓也父親所開的醫院中當過事務長，而且他也知道佐伯桐家秘寶傳説的。所以他極有可能因為錢而把由布殺死。然而，本來他想待明早才把研殺死的，但最後他也睡不着的跑了去當復仇鬼。



（A俺は「沼駅研」のことを考えていた）
（B「良介」は「財宝」が目当てて）
（B「財宝」が目当てて「由布」を殺したんだ）
（Bなぜ、アイツが「財宝」のことを）
（B俺は朝が來るのを待って、「研」を殺すことにした）

來到研的房間，卓也把他勒死。之後再把他的屍體掉進海中，之後再回到研的房間收拾現場。他把自己的指紋抹掉後，才想起若果突然沼澤失了蹤，必會引起其他人懷疑。所以他就要造成「研知道良介和明子想殺他，所以先躲起來，再報復」這假像。而在研行李中取得的詩集更是嫁禍給研的必要道具。



（Bいや、まだダメだ）
（B「研」がいなくなったことはバレても問題ない）
（B「良介」は「研」の命をねらっていだ）

7／26 AM 7：20



卓也一早起來，就跑了去餐廳吃早餐。不過就在餐廳內見到金田一，更被他發現卓也其中一顆衣鈕不見了，於是他吃完早餐後就返回自己的房間。想清楚衣鈕會在哪裏後，就跑了去研的房間，果然在床低找了顆衣鈕。

由於船就快到目的地，故此卓也就乘送咖啡給船長的機會，把百合匙放回原處。而且在船長口中更聽到一個關於星見島「審判之使徒」的古怪故事。聽罷，船已到達星見島。

（Aもしかして、「研」の部屋に）
（Cいや「ベッド」の下かも）

7／26 PM 12：06

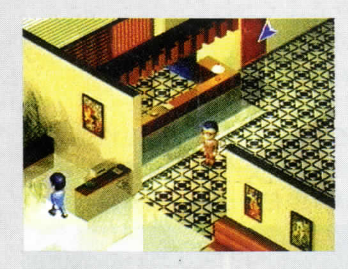


客輪終於來到星見島。不過對於卓也而言，最大問題是在於怎樣處理研的行李。而卓也決定把他的行李留在船上。因為若果把它們帶到島上就太不自然了。

卓也替所有住客KECK IN後，就跑往今晚的表現會場打點。離開時更碰到那個侍應桂一。從他口中得知原來202號室的久堂明子又不見了鎖匙。而卓也就決定獨個兒的拿着百合匙的去202號室。

來到202號室，見到久堂明子在此。卓也替她開了門後，就說了些「令她懷疑研在這島某地藏起來」的說話，之後就返回自己的房間。而卓也已確定他下一個目標就是久堂明子，並且要用研的房間來把她殺掉。故此首先他跑到櫃台，說是歸還那條從桂一手中得來的百合匙，其實是將研房間的鎖匙取走。之後卓也就跑進了研的房間內，再在門後做手腳，令他可以在沒有鎖匙的情況下也可以跑進房間中。之後卓也就跑回櫃面把鎖匙歸還。

（Bいや、不自然だ、そのままにしておこう）
（Aキーを受け取って自分が行ってみよう）
（A通路側の「ドアノブ」は回らないから開かない）
（Bいや、待てよ）



此時玩者又要玩捉迷藏的乘管理人不覺的竄進櫃台，把鎖匙放回原處。而當卓也「完成任務」後，就返回自己的房間，計劃殺掉明子的方法。他利用研留下來的詩集，撕一頁下來再放在明子房門的空隙中，令她受怕，以為研會來報復，繼而要求換房。

7／26 PM 4：35

卓也去到表現場地，從久堂進口中得會有颱風，而卓也安撫了他幾句後，玲香及千春的表演亦開始。而在表演完結後，卓也就跑了出去大堂找尋明子。不過明子就找不到了，卻遇上肚子痛的金田一。另外，征二先生亦在此時出現，把一粒胃藥交給金田一。而當美雪正和卓也談話時，突然傳來槍聲。而在大堂中只見征二倒在那裏，而且更有一古怪的蒙面人出現。





之後勞師動眾的調查了一番，發現在征二的口袋中有一古怪的字條。「7時30分在大堂見 審判之使徒」。之後明子更慌張的把那張詩集展示於眾人前，令大家也以為這件殺人事件是研所幹的。

再次回到卓也自己的房間。他為了找尋更多關於這「蒙面人」的資料，決定再跑去大堂瞧瞧。

（C「サイボークですよ」）
（Aこの「イベントを成功」させたかった）
（Aいえ、私は聞いてません）
（Bハイ）



過了SAVE POINT後，卓也就要避過美雪及金田一的視線的去到男子更衣室。而且在入面更發現一個紙袋。而入面更是那蒙面人的服飾！於是乎卓也就把他帶回自己的房間。在途中遇上明子，更成功的令她上釣要她換房，更約了她今晚10時來卓也的房間。之後卓也就返回自己的房間。

回到自己的房間，原本卓也想利用這套服飾去殺明子的，但後來發現這樣做不大好，於是乎就把它放回紙袋中，再將此紙袋藏在洗手間。

（Bきっと「伝説」を利用するために用意したんだろう）
（B「正体」をはぐらかそうとしてるに違いない）
（Bまあいい、おかげで「明子」をおどかしやすくなった）
（Bいや、そはキケンだ）
（B「紙袋」を「クローゼット」に隠した）

7／26 PM10：06

10時零六分，明子來到卓也的房門前。而卓也見她把所有行李也帶了來，恐怕會引人注意，故就叫她把行李放回自己的房間，之後再跑去研的房間。而卓也就先行一步的去到研的房間，把酒下了安眠藥，再讓前來的明子喝下。卓也不但把明子迷暈，更從她口中得知原來她老爸是個酒鬼來的。不過正當他把明子迷暈後，電話就響了起來。對方原來是金田一來的，而金田一更以為卓也是劍持，問了這房間有甚麼特別後就掛了線。而此時卓也靈機一觸，可以來個「明子跟良介幽會，研突然殺出把他倆殺死」這故事。所以他就暫時放過明子，繼而離開研的房間。而在離開房間時更遇上麻衣及美雪，幸好沒有露出馬腳。

7／27 AM 7：25



翌晨，卓也一起身就擔心睡在研房間的明子不知會怎樣，於是就搖了個MORNING CALL給明子，可惜沒有人回應，於是卓也會跑過去研的房間。怎料一開門，就發現原來明子在更衣。（玩者SERVICE）待明子穿好衣

服後，卓也就答應她今晚亦可使用此房間。當然這是為了今晚可實行他的殺人計劃。

（A自分の荷物をすべて持って來たのか）
（Aひとつ「モーニングゴール」でもしてやろう）
（A部屋まで起こしにいこうか）

7／27 AM 8：00

卓也來到餐廳，他先跟良介談話，再跟劍持警官談話，用以打探消息。之後他更在大堂遇上金田一。兩人寒暄了幾句後，阿一就離開了。而卓也亦要開始準備下午的攝影會。

（Bまず「良介」から話しかけよう）
（Bいや、だかが子供じゃないが）

7／27 PM 1：05



這個攝影會是於室內泳池內舉行的，而主角當然就是玲香及千春，而卓也離開了泳池後更碰到金田一，金田一説會跟美雪在泳池游泳。之後卓也就返回自己的房間中。

（B「心配」しなくても大丈夫だよ）
（B「玲香ちゃん」を誘ったら）

過了SAVE POINT，時間已溜到7月27日下午4時04分。卓也為了使所有人確定蒙面人等於研，所以決定在人家面前以蒙面人的姿態出現，而且更要把研的詩集跌下。而他知道金田一會在6時游完水，所以他會利用這個機會以蒙面人的身份出現。

（B氣になるのは「審判の使徒」のことだ）
（B問題はあの「金田一君」だ）
（Bよし、あの「詩集」を使おう）
（Bいや、「金田一君」の方がピッタリだ）

7／27 PM5：52



卓也來到了更衣室，穿起了蒙面人的衣服。與此同時，在走廊中就有美雪、金田一及劍持在行來行去。而卓也現在要做的，就是特地給美雪看到他。若果被其餘二人看到的話，就會GAME OVER。而卓也亦成功的把詩集掉下，而他換了衣服後就返回自己的房間。

回到房間，那個管理人就跑了來，説是警察要所有人都來到大堂，如是者卓也就來到大堂。然而在大堂中雖然金田一指出「研等於蒙面人」的矛盾，但始終對案件沒有甚麼頭緒，於是卓也就返回自己房間。回到去，卓也決定今晚先約明子去研的房間，再把她殺死，之後再引良介來這裏，再把他殺死，再將所有東西推到研身上。

（A誰だろう）
（A早速「詩集」のことで騷ぎ出したな）
（A「明子」から先に呼び出そう）

7／27 PM11：48



終於來到報仇的時侯了！卓也順利的把明子引到去研的房間，再乘她洗澡時將她殺死。之後再叫良介來，在黑暗中卓也從後又把他勒死。之後卓也要做的，就是在沒有人發現的情況下跑去另一間房間把關於電話通訊的証據消滅。若果被金田一或劍持發現的話，就會立即GAME OVER。

7／28 AM7：25



一早醒來，眾人在發現良介及明子沒有出現而感到不安。就在此時，管理人發現有人倒在房中。金田一去到現場，而看到的是甚麼大家也很清楚吧。而此時，劍持就命令管理人去久堂進的房間看看，而卓也亦一起前往。不過來到進的房門前，卓也就拜託管理人去探訪進，而卓也就返回大堂。而回到大堂時，他見到金田一，還繼續的把所有責任推在研身上，之後金田一就返回自己的房間。

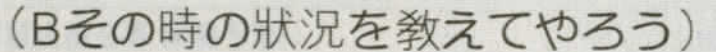
（B「明子」は「研」と一緒にいると言おう）
（Bバズローブの帶て絞めよう）
（Bいや、やめておこう）
（Bこれは「支配人」の役目だ彼に行ってもらおう）
（Bこうなったら意地ても「支配人」に行かせよう）
（Bあとは「支配人」にまかせてロビーに行こう）

7／28 PM1：26

下午時份，卓也來到大堂，又碰到金田一，並且給他想到一個懷疑研存在的問題，就是「這幾天內，研是吃甚麼的呢？」故此他就跟劍持跑了去廚房。而卓也為免露出馬腳，故此並沒有去。而是回到自己的房間，再打電話給進，而進説想轉房，而卓也就通知了管理人説進想轉去明子的房間。之次後卓也就把一支下了毒的酒放在明子的房間，再叫進入住明子的房間，令他自己飲下，令別人以為他是為思念女兒自殺。



7／28 PM 7：12



翌晨，終於有人發現進死在明子的房內，各種跡象來看，他也是先自殺，並沒有人懷疑卓也。

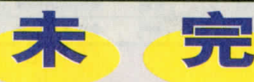
（Bその時の狀況を教えてやろう）
（B呼び出したのけ「研」じゃないと言うのか）
（Bいや、待てよ）
（Aあとは「進」を呼びに行くだけだ）
（Aよし、呼びに行こう）
（115Aよし、様子を見に行こう）

7／29 AM5：28

警察的支援終於來到，他就是健吾。正當卓也跟金田一、劍持及健吾進餐時，卻有人發現卓也的老爸不見了。而在找尋他的時侯，有人發現卓也送給由布的頸鏈居然在剛處。而金田一把它打開，再用陽光照射，即發現一首詩。而金田一跟據詩的指示來到一口井前，更在那口井中找到剛及淳子。就在此時突然轉來槍聲，原來是高木千繪吞槍自殺。而在她的遺書中，她承擔了所有事的責任，而此事亦在此告一段落。









未完待續



Roommate 井上涼子

表式徹底攻略！

by：山寺良牙



如果各下是《遊戲誌》長期讀者的話，應該記得在43期中，本人曾刊出過此遊戲的攻略法，可是由於那時只有一直玩下去，再加上沒有日本的資料協助，所以有時看上去也好像做得不太理想，於是本人就籍今期，向各位刊出一個全新的表式攻略，希望大家能接受。

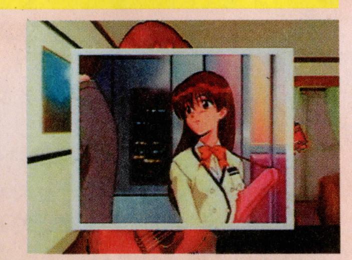
◆◆◆◆正常故事所出現之事件◆◆◆◆

表用語解釋——

登校日：即解作是否須要上學的日子

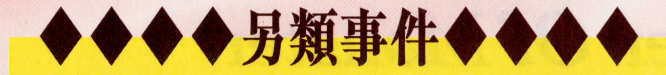
發生日：解作由正式開始遊戲後「第幾天」發生事件







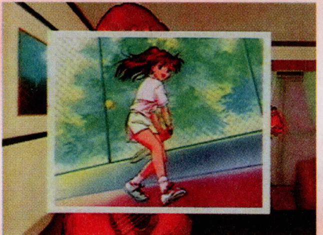
事件代號	發生日	發生時間	登校日	有關連事件	場所	事件內容
1	1	7：00am-12：00am	—	—	客廳	整理好房間未？
2	2	4：00pm-8：00pm	—	—	大門	在學校被人用冷漠眼光觀看同居的事
3	3	12：00n-6：00pm	—	—	大門	散步後回來
4	4	4：00pm-6：00pm	—	—	大門	「數學」是弱項科目
5	5	6：00pm-9：00pm	—	—	走廊	涼子打電話回來
6	5	9：00pm-12：00am	—	5,1	大門	涼子回來
7	6	4：00pm-7：00pm	—	—	涼子房間	現在努力溫習中！
8	6	7：00pm-10：00pm	—	7,1	客廳	十分喜歡英文會話
9	7	9：00pm-10：00pm	—	—	偶像鑑賞	
10	8	7：00pm-11：00pm	—	—	走廊	涼子發母打來的長途電話
11	9	7：00pm-11：00pm	—	—	客廳	為戀愛問題交談（一）
12	10	5：00pm-9：00pm	—	11	客廳	為戀愛問題交談（二）
13	11	5：00pm-11：00pm	—	12	客廳	忘記做攻課
14	12	4：00pm-7：00pm	—	13	大門	晚餐之準備
15	12	7：00pm-10：00pm	—	—	客廳	晚餐做好未？
16	13	4：00pm-7：00pm	—	—	大門	奇怪的涼子（一）
17	14	7：00pm-9：00pm	—	16	大門	煩惱的涼子
18	15	6：00pm-900pm	—	—	大門	歡喜鵲躍的涼子（一）
19	15	8：00pm-11：00pm	—	18,1	客廳	歡喜鵲躍的涼子（二）
20	16	6：00pm-12：00am	—	—	客廳	理惠來電（一）
21	17	6：00pm-12：00am	—	20,7	客廳	理惠來過宿一宵
22	17	6：00pm-12：00am	—	21,1	客廳	一起打機
23	17	6：00pm-12：00am	—	22,1	客廳	半夜傾談
24	18	7：00am-9：00am	—	23,2	客廳	翌日的早上
25	19	6：00pm-12：00am	—	—	客廳	做飯盒給主角（一）
26	20	6：00am-8：00am	—	25	大門	做早操（一）
27	20	6：00pm-12：00am	—	26,1	客廳	做飯盒給主角（二）
28	21	6：00am-9：00am	—	27,2	大門	做早操（二）
29	22	6：00pm-1：00am	—	—	客廳	理惠來電（二）
30	23	6：00am-9：00am	—	29,2	客廳	會內對局比賽（一）
31	23	7：00am-10：00am	—	30,1	大門	會內對局比賽（二）
32	24	6：00pm-12：00am	—	31,2	客廳	會內對局比賽後
33	25	6：00pm-8：00pm	—	—	走廊	理惠來電（三）
34	25	7：00pm-9：00pm	—	33,1	大門	涼子回家（一）
35	26	9：00pm-11：00pm	—	34,2	客廳	涼子回家（二）
36	27	7：00pm-11：00pm	平日	—	大門	涼子回家（三）
37	28	6：00am-10：00am	—	36,2	客廳	奇怪的涼子（二）
38	28	6：00pm-8：00pm	—	37	客廳	說出理由
39	28	8：00pm-10：00pm	—	—	理惠來電（四）	
40	28	9：00pm-11：00pm	—	39	涼子房間	失戀後的安慰
41	29	6：00.pm-10：00.pm	—	40	大門	「努力」之薔薇
42	30	12：00nn-2：00pm	假日	—	大門	空想旅行（一）
43	30	4：00pm-6：00pm	假日	42,1	大門	空想旅行（二）
44	32	6：00pm-10：00pm	—	—	客廳	天象廳
45	33	8：00pm-10：00pm	—	—	客廳	就喜歡看的小說而談天
46	34	8：00pm-10：00pm	—	—	客廳	租來的錄像帶（一）
47	34	9：00pm-11：00pm	—	46,1	客廳	租來的錄像帶（二）
48	35	5：00pm-7：00pm	—	—	客廳	租帶店的禮物
49	35	7：00pm-9：00pm	—	—	客廳	不如玩戲機
50	35	9：00pm-11：00pm	—	—	客廳	有關小茶壺的事
51	38	6：00pm-8：00pm	—	—	大門	古怪的 FAX（一）
52	38	8：00pm-9：00pm	—	51,1	大門	理惠來電（五）
53	40	9：00pm-10：00pm	—	52	客廳	涼子發怒（一）
54	43	6：00pm-10：00pm	—	53	客廳	涼子發怒（二）
55	47	8：00pm-10：00pm	—	53	大門	古怪的 FAX（二）
56	49	6：00pm-11：00pm	—	—	客廳	由美國來的電話
57	50	6：00pm-8：00pm	—	56,2	客廳	動搖的心
58	51	8：00pm-11：00pm	—	57	客廳	涼子的決心
59	52	6：00pm-8：00pm	—	58	客廳	通知
60	53	5：00pm-7：00pm	—	59	大門	告別 PARTY
61	54	7：00pm-9：00pm	—	58	客廳	古董店
62	55	12：00nn-5：00pm	—	58	客廳	散步道
63	56	6：00pm-8：00pm	—	58	客廳	代照顧盆栽
64	57	3：00pm-7：00pm	平日	60	客廳	今天早退
65	59	7：00pm-10：00pm	—	60	客廳	由妻子手中逃出的丈夫？
66	60	6：00pm-11：00pm	—	65	涼子的房間	我現在很忙！
67	61	全天	—	—	客廳	將思念放在心中



◆◆◆◆另類事件◆◆◆◆

雖說遊戲是於情人節發售，但實際上有一些特別日子仍是會有特別事件發生的，現在就將他們列出來。

事件代號	發生日	發生時間	有關連事件	場所	事件內容
1	12月24日	4:00pm-12:00am	—	客廳	聖誕快樂（一）
2	12月24日	4:00pm-12:00am	1	客廳	聖誕快樂（二）
3	12月24日	4:00pm-12:00am	2	客廳	聖誕快樂（三）
4	12月31日	4:00pm-12:00am	—	客廳	只得二人的除夕（一）
5	12月31日	4:00pm-12:00am	4	客廳	只得二人的除夕（二）
6	12月31日	4:00pm-12:00am	5	客廳	只得二人的除夕（三）
7	2月13日	6:00pm-10:00pm	—	客廳	明天是情人節
8	1月16日-1月31日	—	—	客廳	賀年卡的快樂
9	2月16日-2月31日	—	8	客廳	今夜食火鍋
10	2月3日	—	—	客廳	鬼節





◆◆◆◆自由出現事件◆◆◆◆

此類事件，太多於涼子睡前才出現的，而且基本上大多與故事沒關係，這些只算是平日作為舒緩一下的交談。

事件代號	發生日	發生時間	登校日	有關連事件	場所	事件內容
1	—	—	—	—	客廳	父親的事
2	—	—	—	—	客廳	想看電視
3	—	—	—	—	客廳	涼子的弟弟與足球
4	—	—	—	—	客廳	二人吃西餅
5	—	8:00pm-11:00pm	—	—	客廳	發得很倦
6	—	—	—	—	客廳	牙痛
7	—	—	—	—	客廳	用咖啡杯做性格診斷
8	—	—	—	—	客廳	足球比賽
9	—	—	—	—	客廳	冷酒桶
10	—	—	—	—	客廳	就狗仔的談話
11	—	—	—	—	客廳	祖父寄來的信
12	—	—	—	—	客廳	影相
13	—	—	—	—	客廳	時裝雜誌
14	—	—	—	—	客廳	房間的光管
15	2月1日-2月29日	—	—	—	客廳	得到了新的盆栽（一）
16	—	8:00pm-11:00pm	—	—	客廳	睡眠不足
17	—	—	平日	—	客廳	掉了錢包
18	—	—	平日（測驗期間以外）	—	客廳	就網球的談話
19	—	—	平日（測驗期間以外）	—	客廳	車站前的快餐店
20	—	—	平日（測驗期間以外）	—	客廳	去應募懸賞（一）
21	—	—	平日（測驗期間以外）	20	客廳	去應募懸賞（二）
22	—	—	平日	—	客廳	就色魔的談話
23	—	—	平日	—	客廳	就貓仔的談話
24	—	—	—	7	客廳	用腳板底做性格診斷
25	—	—	平日（測驗期間以外）	9	客廳	意大利來的面具
26	2月15日-2月28日	—	—	2	客廳	向RPG挑戰（一）
27	3月1日-3月15日	—	平日（測驗期間以外）	26	客廳	向RPG挑戰（二）
28	3月16日-3月30日	—	平日（測驗期間以外）	27	客廳	向RPG挑戰（三）
29	4月1日-4月15日	—	平日（測驗期間以外）	28	客廳	向RPG挑戰（四）
30	—	—	—	—	客廳	做寫真集的模特兒？
31	—	—	—	—	客廳	一疊銀紙的交談
32	—	6:00pm-8:00pm	—	—	廚房	Peperoncheno 的味道
33	—	—	—	15	客廳	得到了新的盆栽（二）
34	—	—	—	33	客廳	盆栽的香氣
35	—	—	平日（測驗期間以外）	—	客廳	腳痛
36	2月1日-2月29日	—	平日	—	客廳	如果可以回到過去的話
37	3月1日-3月31日	—	—	—	客廳	教科書的指引
38	—	—	—	—	客廳	通信教學
39	—	—	—	—	廚房	打破了碟
40	—	—	平日	—	客廳	被外國人用英語問路
41	—	6:00pm-8:00pm	—	—	客廳	南瓜的定形噴霧
42	—	6:00pm-8:00pm	—	—	客廳	粥已做好了
43	—	—	—	—	客廳	高中生問答比賽
44	—	—	—	—	客廳	希望增高
45	—	—	—	24	客廳	用蠟燭做性格診斷
46	—	—	—	—	客廳	沒有食水
47	—	—	—	—	客廳	RETRO 的話
48	2月1日-2月28日	—	—	—	客廳	潤唇膏
49	2月1日-2月28日	—	—	—	客廳	煮食爐的話
50	2月1日-2月28日	—	—	—	客廳	被爐的話
51	2月1日-2月28日	—	—	—	客廳	霜之話
52	2月1日-2月28日	—	—	—	客廳	升到中六時
53	3月1日	—	—	—	客廳	今天是畢業典禮
54	3月1日-3月15日	—	—	—	客廳	梅花
55	3月3日	6:00pm-10:00pm	—	—	客廳	今天是雛祭
56	4月1日-4月30日	—	—	—	客廳	花粉症
57	4月1日-4月15日	—	—	—	客廳	櫻花
58	4月1日-4月30日	—	—	—	客廳	再見吧，煮食爐
59	4月16日-4月30日	—	—	—	客廳	成為中六生
60	—	6:00pm-10:00pm	—	—	客廳	血型占卜的結果是……
61	—	—	平日	—	客廳	購買部的麵包
62	—	—	平日	—	客廳	在學校捐血
63	—	—	平日	—	客廳	因吸煙而遭停學
64	—	—	平日	—	客廳	由美國來的留學生
65	—	—	平日（測驗期間以外）	—	客廳	避難訓練
66	3月1日-3月15日	—	—	—	客廳	目擊到老師的約會
67	3月16日-3月30日	—	—	—	客廳	老師結婚
68	—	—	平日（測驗期間以外）	—	客廳	三面會談
69	—	—	平日	—	客廳	學校有個銅像
70	—	—	平日	—	客廳	焚化爐連續爆炸事件
71	—	—	—	—	客廳	傾斜了的校庭
72	—	—	—	—	客廳	我是英會話學會的會員
73	—	—	平日	—	客廳	看到朋友的接吻鏡頭
74	—	—	平日	—	客廳	學校之怪談
75	—	8:00pm-11:00pm	平日	—	客廳	討厭走馬拉松
76	—	—	平日	—	客廳	電車停駛
77	3月1日-3月30日	—	—	—	客廳	貓之發情期
78	—	—	—	—	客廳	聖甲蟲
79	—	—	—	78	客廳	銀介指
80	—	—	—	—	客廳	環保商店
81	—	—	—	—	客廳	回到美國的朋友
82	—	—	—	—	客廳	代為寫情書
83	—	—	—	—	客廳	租來的影帶
84	—	—	—	—	客廳	由祖父寄來的郵包
85	—	—	—	—	客廳	車與電單車的話
86	—	6:00pm-11:00pm	平日（測驗期間以外）	—	客廳	下課後的 MOST 漢堡包
87	—	6:00pm-11:00pm	平日（測驗期間以外）	—	客廳	受影響的小說
88	—	6:00pm-11:00pm	平日（測驗期間以外）	—	客廳	祖發母的事、發親的事
89	—	6:00pm-11:00pm	—	—	客廳	就占卜而談話
90	—	12:00nn-9:00pm	假日	—	客廳	發惡夢
91	3月1日-3月31日	12:00nn-6:00pm	假日	—	客廳	提便當到今園
92	—	—	—	—	客廳	海與防波堤
93	2月1日-2月28日	6:00pm-12:00am	平日（測驗期間以外）	—	客廳	將冬天想作夏日
94	—	12:00nn-6:00pm	假日	—	客廳	賣日式紙張的店
95	—	—	—	—	客廳	鸚鵡的話
96	—	—	—	—	客廳	內館牧子的小說
97	—	1:00pm-6:00pm	假日	—	客廳	就氣候而談
98	—	—	—	—	客廳	就音樂而談
99	—	1:00pm-5:00pm	假日	—	客廳	喜歡與討厭的食物
100	—	1:00pm-5:00pm	假日	—	客廳	料理的話
101	—	6:00pm-12:00am	—	—	客廳	就服裝而談
102	—	6:00pm-12:00am	—	—	客廳	叔父的事
103	—	6:00pm-12:00am	—	—	客廳	初戀
104	—	10:00pm-11:00pm	—	—	客廳	就朋友而談
105	—	10:00pm-11:00pm	—	—	客廳	母親的事
106	—	—	—	—	客廳	理惠的來電（一）
107	—	—	—	106	客廳	理惠的來電（二）
108	—	—	—	107	客廳	理惠的來電（三）
109	—	—	—	108	客廳	理惠的來電（四）
110	—	4:00pm-7:00pm	—	109	客廳	理惠的來電（五）
111	—	—	—	110	客廳	理惠的來電（六）
112	2月14日	6:00pm-10:00pm	—	—	客廳	情人節
113	3月14日	—	—	—	—	情人節回禮日
114	跟據玩者設定	—	—	—	客廳	生日快樂
115	—	4:00pm-10:00pm	—	—	客廳	致電祖父
116	—	4:00pm-10:00pm	—	115	客廳	致電叔父
117	—	4:00pm-10:00pm	—	—	客廳	致電給老師
118	—	4:00pm-10:00pm	—	—	客廳	致電給理惠
119	—	4:00pm-10:00pm	—	—	客廳	真悟的來電
120	—	4:00pm-10:00pm	—	—	大門	一人在公園
121	—	4:00pm-10:00pm	—	—	客廳	在車站
122	—	4:00pm-10:00pm	—	—	客廳	拍照
123	—	4:00pm-10:00pm	—	—	客廳	入國手續
124	—	4:00pm-10:00pm	—	—	客廳	結他之音



Master Of Monster

升升升，再升 LEVEL 呀！

Master Of Monster ——曉之賢者們——

SLG　MEM
製造商：東芝EMI　發售日：發售中
價格：5800日圓　容量：CD-ROM　記憶：3 BLOCK
PlayStation

by：山寺良牙/特別鳴謝HAJIME少尉協力

著名的幻想式戰略遊戲，今次便會將一些升級表及可用魔法刊登出來，希望能夠對各讀者有用處吧！

六位主導法師

NECROMANCER（ネクロマンサー）

能力值	基本值	LEVEL UP 上升值		
HP	91-104	1-16		
MP	5	1-2		
AG	5	1		
INT	120-130	3-18		
技能	名稱	屬性	攻擊回數	BONUS
格鬥技	HELL FIRE（ヘルファイア）	物理攻擊	7 × 2	5
魔法技	TWIN DRAMA（ツンドラ）	冷氣攻擊	32 × 2	—

可使用的大魔法

LEVEL 名稱
1.HEAL（ヒール）
1.GOLD（コールド）
1.SHIELD（シールド）
1.SLEEP（スリープ）
2.THUNDER BALL（サンダーボール）
3.MIND FORCE（マインドフォース）
4.ICE STORM（アイスストーム）
5.QUICK（クイック）
6.S.HEAL（S. ヒール）
7.HAIL STORM（ヘイルストーム）
8.ICE BLAST（アイスブラスト）
9.HIGH SHIELD（ハイシールド）
10.HEAL ALL（ヒールオール）
11.DARKNESS（ダークネス）
12.S.CHARGE（S. チャージ）
13.CLEAR LANCE（クリアランス）
14.MIND BLAST（マインドブラスト）
15.SLEEP（スリープ）
16.EARTH QUAKE（アースクエイク）
17.M.TOWER HEAL（M. タワーヒール）
19.CHARGE ALL（チャージオール）
22.DEATH BLIZZARD（デスブリザード）
25.MEGA SLEEP（メガスリープ）
32.ABSOULUTE 0（アブソリュート0）

SUMMONER（サモナー）

能力值	基本值	LEVEL UP 上升值		
HP	86-93	1-9		
MP	3-5	1-3		
AG	17-19	1-3		
INT	105-115	4-19		
技能	名稱	屬性	攻擊回數	BONUS
格鬥技	RIPPLES ROD（リプルズロッド）	電擊	5 × 2	1
魔法技	METEOR RAIN（メテオレイン）	電擊	33 × 2	—

可使用的大魔法

LEVEL 名稱
1. HEAL（ヒール）
1. FIRE（ファイア）
1. THUNDER（サンダー）
1. CHARGE（チャージ）
2. HEAL ALL（ヒールオール）
3. THUNDER BALL（サンダーボール）
4. ICE STORM（アイスストーム）
5. SLOW（スロー）
6. M.HEAL（M. ヒール）
7. SHIELD（シールド）
8. LIGHTING（ライトニング）
9. L.HEAL（L. ヒール）
10. DARK MIND（ダークマインド）
11. TOWER WARP（タワーワープ）
12. CLEAR LANCE（クリアランス）
13. THUNDER SHOWER（サンダーシャワー）
14. HIGH SHIELD（ハイシールド）
15. TEMPEST（テンペスト）
17. AGAIN（アゲイン）
18. M.HEAL ALL（M. ヒールオール）
20. DEATH LIGHTING（デスライトニング）
23. BIG BANG（ビックバン）
28. PLASMA（プラズマ）
33. DEATH（デス）

WARLOCK（ウォーロック）

能力值	基本值	LEVEL UP 上升值		
HP	81-90	1-13		
MP	5-6	1-2		
AG	9	1		
INT	115-125	2-20		
技能	名稱	屬性	攻擊回數	BONUS
格鬥技	DELTA FORCE（デルタフォース）	物理攻擊	12 × 1	3
魔法技	DELTA WALL（デルタウオール）	火炎攻擊	34 × 2	—

可使用的大魔法

LEVEL 名稱
1. HEAL（ヒール）
1. FIRE（ファイア）
1. MIND（マインド）
1. SPEED（スピード）
2. FIRE STORM（ファイアストーム）
3. S.HEAL（S. ヒール）
4. FIRE FLAME（ファイアフレイム）
5. CHARGE（チャージ）
6. S.HEAL ALL（S. ヒールオール）
7. SHIELD（シールド）
8. METEOR（メテオ）
10. SLEEP（スリープ）
11. SUNSHINE（サンシャイン）
12. CLEAR LANCE（クリアランス）
14. TEMPEST（テンペスト）
15. TOWER HEAL（タワーヒール）
16. AGAIN（アゲイン）
18. NOVA（ノバ）
19. HIGH SHIELD（ハイシールド）
21. LIGHTING（ライトニング）
22. M.CHARGE（M. チャージ）
25. MIND BUSTER（マインドバスター）
29. NECLEAR（ニュークリア）
35. SUPER NOVA（シーパーノバ）

FORTUNETELLER（フォーチュナー）

能力值	基本值	LEVEL UP 上升值		
HP	61-75	1-7		
MP	7-9	1-3		
AG	2-3	1-2		
INT	140-150	5-21		
技能	名稱	屬性	攻擊回數	BONUS
格鬥技	BRAIN DRIVE（ブレインドライブ）	物理攻擊	5 × 2	8
魔法技	NIGHTMARE（ナイトメア）	精神攻擊	44 × 2	—

可使用的大魔法

LEVEL 名稱
1. HEAL（ヒール）
1. GOLD（コールド）
1. THUNDER（サンダー）
1. FIRE（ファイア）
1. MIND（マインド）
2. SHIELD（シールド）
3. QUICK（クイック）
4. MIND FORCE（マインドフォース）
5. CLEAR LANCE（クリアランス）
6. S.CHARGE（S. チャージ）
7. DARK MIND（ダークマインド）
8. LIGHTING（ライトニング）
9. METEOR（メテオ）
10. L.HEAL（L. ヒール）
11. SLEEP（スリープ）
12. MIND BLAST（マインドブラスト）
13. M.HEAL ALL（M. ヒールオール）
14. M.TOWER HEAL（M. タワーヒール）
15. TORANDO（トネイド）
17. M.CHARGE（M. チャージ）
19. NECLEAR（ニュークリア）
22. MIND BUSTER（マインドバスター）
25. BIG BANG（ビックバン）
28. DEATH（デス）



SHADOW MASTER（シャドウマスター）

能力值	基本值	LEVEL UP 上升值		
HP	101-116	2-16		
MP	1-6	1-2		
AG	23-27	1-4		
INT	135-145	3-17		
技能	名稱	屬性	攻擊回數	BONUS
格鬥技	SHAM SHELL（シャムシェル）	物理攻擊	12 × 2	9
魔法技	SPACE PRISM（スペースプリズム）	物理攻擊	20 × 2	—

可使用的大魔法

LEVEL 名稱

1. HEAL（ヒール）
1. QUICK（クイック）
1. GOLD（コールド）
1. THUNDER（サンダー）
1. SHIELD（シールド）
2. MIND FORCE（マインドフォース）
3. SLEEP（スリープ）
4. CLEAR LANCE（クリアランス）
5. CHARGE（チャージ）
6. SUNSHINE（サンシャイン）
7. S.HEAL ALL（S. ヒールオール）
8. FIRE FLAME（ファイアフレイム）
9. HAIL STORM（ヘイルストーム）
10. HIGH SHIELD（ハイシールド）
11. M.HEAL（M. ヒール）
12. DARKNESS（ダークネス）
14. DARK MIND（ダークマインド）
15. TOWER HEAL（タワーヒール）
17. M.CHARGE（M. チャージ）
20. EARTH QUAKE（アースクエイク）
23. DEATH LIGHTING（デスライトニング）
26. DEATH BLIZZARD（デスブリザード）
30. MEGA SLEEP（メガスリープ）
34 . DEATH（デス）

JUSTICE（ジャスティス）

能力值	基本值	LEVEL UP 上升值		
HP	121-139	4-19		
MP	2-3	1-2		
AG	32-38	1-5		
INT	75-80	4-18		
技能	名稱	屬性	攻擊回數	BONUS
格鬥技	HOLY BLADE（ホーリーブレイド）	物理攻擊	18 × 2	40
魔法技	MAJESTOR LORD（マジェスタロード）	物理攻擊	16 × 2	—

可使用的大魔法

LEVEL 名稱

1. HEAL（ヒール）
1. SLOW（スロー）
2. MIND（マインド）
3. CHARGE（チャージ）
4. SLEEP（スリープ）
5. FIRE STORM（ファイアストーム）
6. S.HEAL（S. ヒール）
7. TEMPEST（テンペスト）
8. HEAL ALL（ヒールオール）
9. M.HEAL（M. ヒール）
10. HIGH SHIELD（ハイシールド）
11. CLEAR LANCE（クリアランス）
12. METEOR（メテオ）
13. SUNSHINE（サンシャイン）
14. M.HEAL ALL（M. ヒールオール）
15. DARK MIND（ダークマインド）
17. THUNDER SHOWER（サンダーシャワー）
18. CHARGE ALL（チャージオール）
20. MASTER SHIELD（マスターシールド）
22. AGAIN（アゲイン）
23. L.HEAL（L. ヒール）
25. EARTH QUAKE（アースクエイク）
29. MEGA SLEEP（メガスリープ）
33. BIG BANG（ビックバン）

人間及怪物進化表

註：如有關部隊的能力值偏低，就算是有足夠的LEVEL，也不能升職或進化。

CHAOS 系人類

- BARBARIAN（バーバリアン）
- MAGICAN（マジシャン）
- BERSERKER（バーサーカー）「LV.5」
- THIEF（シーフ）「LV.5」
- PRIEST（プリースト）「LV.5」
- SHAMAN（シャーマン）「LV.5」
- DEATH KNIGHT（デスナイト）「LV.10」
- NINJA（ニンジャ）「LV.15」
- WIZARD（ウィザード）「LV.9」
- DEATH ROYAL（デストロイヤー）「LV.16」
- HIGH WIZARD（ハイウィザード）「LV.15」

NEUTRAL 系人類

- WIZARD（ウィザード）「LV.9」
- KNIGHT（ナイト）「LV.9」
- PRIEST（プリースト）「LV.5」
- MONK（モンク）「LV.10」
- LORD（ロード）「LV.15」
- DEATH KNIGHT（デスナイト）「LV.10」
- SOULSALER（ソーサラー）「LV.10」
- VALKYRIE（ワルキューレ）「LV.11」
- FLARE（フレイア）「LV.16」
- MYSTIC（ミスティック）「LV.10」
- CLERIC（クレリック）「LV.10」
- PRIESTRESS（プリーステス）「LV.5」
- LADY KNIGHT（レディナイト）「LV.5」
- SISTER（シスター）
- AMAZON（アマゾネス）

LAW 系人類

- SOILDER（ソルジャー）
- WHICH（ウイッチ）
- PRIEST（プリースト）「LV.5」
- FIGHTER（ファイター）「LV.5」
- PRIESTRESS（プリーステス）「LV.5」
- MAGE（メイジ）「LV.5」
- SWORDMAN（ソードマン）「LV.9」
- KNIGHT（ナイト）「LV.9」
- BISHOP（ビショップ）「LV.15」
- MYSTIC（ミスティック）「LV.10」
- SAMURAI（サムライ）「LV.15」
- PALADIN（パラディン）「LV.15」
- DRAGON SLAY（ドラゴンスレイ）「LV.20」

怪物進化表

- EFREET（イフリート）「LV.16」 ◀ JINN（ジン）
- 米迦勒（ミカエル）「LV.22」 ◀ SERAPHYM（セラーケン）「LV.22」 ◀ CALBEAM（ケルビム）「LV.15」 ◀ ARK ANGEL（アークエンジェル）「LV.7」 ◀ ANGEL（エンジェル）
- KING DRAGON（キングドラゴン）「LV.30」 ◀ LIZARD MAN（リザードマン）
- 路斯化（ルシフェル）「LV.20」 ◀ GREAT DEMON（グレートデーモン）「LV.20」 ◀ LESSER DEMON（レッサーデーモン）「LV.13」 ◀ DEMON（デーモン）「LV.6」 ◀ GERMRIN（グレムリン）
- 八岐大蛇（ヤマタノオンチ）「LV.22」 ◀ HYDRA（ヒドラ）「LV.14」 ◀ SEA DRAGON（シードラゴン） ◀ SERPENT（サーペント）
- REBIRESAN（リバイアサン）「LV.20」
- KARAKEN（クラーケン）「LV.19」 ◀ LUSKER（ルスカ）「LV.13」 ◀ TEN TECIALS（テンタクルス）「LV.7」 ◀ OCTOPUS（オクトパス）
- SPRITE（スプライト）「LV.20」 ◀ SHFFER（シファー）「LV.15」 ◀ THIEF（シルフ）「LV.10」 ◀ PIXY（ピクシー）「LV.5」 ◀ FAIRY（フェアリー）
- ICE COLOSSUS（アイスコロサス）「LV.22」 ◀ FROST GIGAS（フロストギガース）
- COLOSSUS（コロサス）「LV.23」 ◀ CYCLOPS（サイクロプス）「LV.15」 ◀ GIANT（ジャイアン）「LV.7」 ◀ TROLL（トロール）
- DEATH DARK ELF（デスダークエルフ）「LV.24」 ◀ DARK ELF（ダークエルフ）「LV.17」 ◀ ELF LORD（エルフロード）「LV.7」 ◀ HIGH ELF（ハイエルフ）「LV.7」 ◀ ELF（エルフ）
- MASTER ELF（マスターエルフ）「LV.16」
- COCKTARICE（コカトルス）「LV.13」
- THUNDER BIRD（サンダーバード）「LV.5」
- SIREN（サイレーン）「LV.15」 ◀ NECLEAD（ネレイド）「LV.8」 ◀ MERMAID（マーメイド）
- PHOENIX（フェニックス）「LV.13」 ◀ FIRE BIRD（ファイアーバード）「LV.5」 ◀ ROC（ロック）
- CERBERUS（クルベロス）「LV.18」 ◀ BARJEST（バージェスト）「LV.11」 ◀ HELL HOUND（ヘルハウンド）
- HIPPOGRIFF（ヒポグリフォン）「LV.17」 ◀ GRIFFON（グリフォン）「LV.13」 ◀ PEGASUS（ペガサス）「LV.8」 ◀ UNICORN（ユニコーン）
- TIAMAT（ティアマット）「LV.26」 ◀ DEATH DRAGON（デスドラゴン）「LV.20」 ◀ FIRE DRAGON（ファイアドラゴン）「LV.13」 ◀ SALAMENDER（サラマンダー）「LV.6」 ◀ DRAGON LAIR（ドラゴンネア）
- MUMMY（マミー）「LV.16」 ◀ ZOMBI（ゾンビ）「LV.9」 ◀ SKELETON（スケルトン）
- TENNON（ティエンロン）「LV.26」 ◀ 麒麟（キリン）「LV.22」 ◀ NAGA（ナーガ）「LV.14」 ◀ WYRM（ワイアーム）「LV.6」
- SUCCUBUS（サキュバス）「LV.15」 ◀ VAMPIRE（ヴァンパイア）「LV.8」 ◀ BANSHEE（バンシー）
- BAHAMOT（バハムート）「LV.25」 ◀ LIDBOLE（リンドブル）「LV.21」 ◀ WYVERN（ワイバーン）「LV.14」
- DARK WRAITH（ダークレイス）「LV.21」 ◀ SPECTRE（スペクター）「LV.16」 ◀ PHANTOM（ファントム）「LV.11」 ◀ WRAITH（レイス）「LV.7」 ◀ SHADOW（シャドウ）「LV.4」 ◀ GHOST（ゴースト）



這一個聲優育成SIMULATION GAME，相信有很多人已玩過，無論是Sega Saturn版或是PlayStation版。上次刊出時由於版位問題未能詳細作出攻略，今次就於新年號中作出一些比較詳盡的攻略，希望這些資料能對各位有用。

MY DREAM

情報徹底補充！

by：山寺良牙

SLG　MEM
製造商：日本CREATE　發售日：發售中（97年9月18日）
價格：6800日圓　容量：CD-ROM×2
SEGA SATURN/ PlayStation

兼職對能力值的變化

本表是以一日的變化作準的

職種	體力	熱意	洞察力	感性	柔軟性	自信心	壓力
休息	-0.5	-0.5	-0.5	-0.5	-0.5	-0.5	-50
加油站（ガソリンスタンド）	+1	—	—	—	—	—	+20
Pizza 速遞（ピザ屋）	—	—	—	—	+1	—	+10
布公仔 show（ぬいぐるみショー）	—	+1	—	—	—	—	+30
家庭教師	—	—	—	—	—	+1	+10
夜總會（クラブ）	—	—	—	—	—	+1	+25
義工（ボランティア）	—	+1	—	—	—	—	+15
保母（ベビーシッター）	+1	—	—	—	—	—	+20
侍應生（ウェイトレス）	—	—	—	—	+1	—	+10
花店（フラワーショップ）	—	—	—	+1	—	—	+10
遊戲機中心（ゲームセンター）	—	—	+1	—	—	—	+10
Karaoke（カラオケ屋）	—	—	+1	—	—	—	+10
時裝店（ブティック）	—	—	—	+1	—	—	+20

各女孩對該職種的喜好度

A=喜歡/ E=討厭/ —=不能選擇

職種	久堂はるか	内海ナオ	渡辺いずみ	城內麗香	吉澤美雪	高井綾	河合くるみ	齋藤エリナ
休息	D	D	D	B	C	B	C	A
加油站	A	B	C	E	D	E	C	E
Pizza 速遞	A	—	C	—	C	—	—	—
布公仔 show	B	A	B	D	C	D	A	B
家庭教師	—	—	B	C	B	—	—	—
夜總會	D	—	D	B	E	E	—	—
義工	C	A	A	D	A	C	C	D
保母	C	B	B	D	B	C	B	D
侍應生	C	B	C	C	C	B	B	C
花店	C	C	C	C	C	C	C	C
遊戲機中心	B	D	C	D	C	D	B	C
Karaoke	B	C	C	D	B	D	C	D
時裝店	E	D	D	B	D	E	D	C

建議對能力值的變化

能力值亦會因好感度而變化：討厭時→變動值×1/ 普通時→變動值×2/ 喜歡時→變動值×3

表現法的竅門

建議	體力	熱意	洞察力	感性	柔軟性	自信心
盡力演役	—	—	+1	+1	—	+1
堂堂地演	—	—	—	—	-1	+2
充滿感性地	—	-1	—	+2	—	—
好好觀察別人	-1	—	+2	—	—	—
好好找到其形象（イメージをつかめ）	—	—	+2	+2	—	+2

發聲的竅門

建議	體力	熱意	洞察力	感性	柔軟性	自信心
每天練習	+1	+1	—	—	—	+1
活動身體	+2	—	—	-1	—	—
注入感情	—	+2	-1	—	—	—
堂堂地唱	—	—	—	—	-1	+2
好像說話般唱（歌は話るように）	+2	+2	—	—	—	+2

舞蹈的竅門

建議	體力	熱意	洞察力	感性	柔軟性	自信心
感受節奏	+1	—	—	+1	+1	—
柔軟地活動	—	-1	—	—	+2	—
尖銳的感性	—	—	—	+2	—	-1
做多些運動	+2	—	-1	—	—	—
享受舞蹈（ダンスを楽しみ）	+2	—	—	+2	+2	—

每日生活之方法

建議	體力	熱意	洞察力	感性	柔軟性	自信心
放鬆自已	—	—	—	—	—	—（減壓力50）
充滿想像力（想像力をゆたかに）	—	—	+2	—	+2	—
了解自已的魅力（自分の魅力を知れ）	—	—	—	+2	—	+2
提起想做的心出來（やる気をふつける）	+2	+2	—	—	—	—
相信夢想	+2	+2	+2	+2	+2	+2

○相信夢想取得方法：第2年的12月2日、4日、5日中選一日去「義成所」，遇到朋友時便與他一起去吃飯，EVENT過後便可取得。

各人物一週行動表

人物	星期一	星期二	星期三	星期四	星期五	星期六
吉澤美雪	神社	神社	公園	—	神社	—
高井綾	公園	公園	神社	公園	—	神社
久堂はるか	production	production	廣場	廣場	廣場	廣場
内海ナオ	廣場	廣場	production	production	—	公園
渡辺いずみ	美術館	美術館	美術館	美術館	公園	—
城內麗香	健身會	健身會	—	健身會	健身會	—
河合くるみ	表演會場	表演會場	—	—	表演會場	表演會場
齋藤エリナ	amusement square	amusement square	amusement square	—	amusement square	amusement square

各人物特別事件表

吉澤美雪

移動發生事件

第一年

日期	地點	發生條件	效果
10/ 20-22	養成所	這段期間8人中成績最高的一個·三大能力值高·選「聞く」	熱意及好感少量↑
10/ 13-18	美術館	選「行く」	柔軟性、表現力及好感中度↑
10/ 20-22	公園	選「この辺りを探す」	好感中度↑、自信中度↓、壓力大幅↑
10/ 27-11/ 1	選「聞く」	好感中度↑	
11/ 17-18	—	熱意中度↑	

第二年

日期	地點	發生條件	效果
7/ 20-25	養成所	選「相談にのる」	壓力中度↓、好感中度↑
10/ 23-24	公園	—	好感中度↑
10/ 28-30	養成所	這段期間8人中成績最高的一個·三大能力值高·選「ある」	好感中度↑

會話發生事件

第一年

日期	發生條件	效果
5/ 13-18	這段期間中曾與美雪談過話	熱意大幅↑、自信中度↑
8/ 5-10	這段期間中曾與美雪談過話	熱意少量↑
9/ 2-7	這段期間8人中成績最高的一個·三大能力值高	熱意中度↑
10/ 7-12	這段期間8人中成績最高的一個·三大能力值高	熱意中度↑
11/ 10-16	這段期間中曾與美雪談過話	自信信少量↑、知名度中度↑、壓力大幅↑
12/ 2-7	這段期間8人中成績最高的一個·三大能力值高	熱意中度↑、自信少量↑
1/ 13-18	這段期間8人中成績最高的一個·三大能力值高	熱意中度↑
2/ 3-8	這段期間8人中成績最高的一個·三大能力值高	熱意中度↑
2/ 10-15	進行2/ 3-8所發生過後的事	自信少量↑
2/ 17-22	這段期間8人中成績最高的一個·三大能力值高	熱意中度↑

第二年

日期	發生條件	效果
4/ 7-12	美雪的配音是「渕崎ゆり子」時才出現	熱意中度↑
4/ 21-25	美雪的配音是「渕崎ゆり子」時才出現	熱意及自信大幅↑
5/ 19-24	三大能力值高	熱意中度↑
6/ 2-7	發生5/ 19-24的事	—
7/ 7-12	三大能力值高	熱意中度↑
7/ 21-26	發生7/ 7-12的事	—
8/ 2-7	三大能力值高	熱意中度↑
8/ 25-30	發生8/ 2-7的事	—
10/ 6-11	三大能力值高	熱意中度↑
10/ 20-25	發生10/ 6-11的事	自信及知名度少量↑
11/ 17-22	熱意800以上·發聲、表現力及節奏感平均600以下	熱意大幅↑

高井綾

移動發生事件

第一年

日期	地點	發生條件	效果
5/ 20-22	公園	狀態是「病氣」·選「行かない」→「見舞に行く」	美雪好感少量↑、綾好感大幅↑
6/ 6-7	amusement square	—	好感中度↑
6/ 9-14	公園	選「聞く」	熱意少量↑、好感中度↑
7/ 8-11	養成所	於6/ 9-14事件中選「やるほうがいい」→「逃げる」	はるか好感少量↑、綾好感大幅↑
9/ 29-10/ 1	養成所	選「聞く」	好感少量↑

第二年

日期	地點	發生條件	效果
4/ 6-8	養成所	綾狀態是「病氣」·エリナ狀態是「良好」·選「行く」	好感大幅↑
6/ 29-7/ 4		選「公園へ行く」→「聞く」	好感大幅↑
9/ 7	強制事件	將「舞台劇の代役」情報交給她·選「あう」	熱意及好感大幅↑
9/ 21-26	出版社	在9/ 7事件中選「ついていく」→「相談にのる」	好感大幅↑
12/ 2-5	養成所	選「養成所にいる」	熱意及表現力大幅↑、好感少量↑

會話發生事件



第一年

日期	發生條件	效果
9/ 2-7	這段期間8人中成績最高的一個·三大能力值高	熱意中度↑
10/ 7-12	這段期間8人中成績最高的一個·三大能力值高	熱意中度↑
12/ 2-7	這段期間8人中成績最高的一個·三大能力值高	熱意中度↑、自信少量↑
1/ 13-18	這段期間8人中成績最高的一個·三大能力值高	熱意中度↑
2/ 3-8	這段期間8人中成績最高的一個·三大能力值高	熱意中度↑
2/ 10-15	進行2/ 3-8所發生過後的事	自信少量↑
2/ 15	將「小劇団の台本」情報交給她·選「つれていく」	好感大幅↑
2/ 17-22	這段期間8人中成績最高的一個·三大能力值高	熱意中度↑

第二年

日期	發生條件	效果
4/ 12	發生4/ 6-8的事·選「つれていく」	好感及壓力大幅↑
4/ 14-19	—	熱意中度↑
4/ 28-5/ 3	發生4/ 14-19的事	—
7/ 7-12	發生6/ 29-7/ 4的事·選「聞く」	壓力大幅↑·熱意、自信及知名度中度↑
8/ 25-30	三大能力值高	熱意中度↑
9/ 8-13	發生8/ 25-30的事	—
12/ 15-20	發生4/ 28-5/ 3或9/ 8-13的事	自信及知名度少量↑

久堂はるか

移動發生事件

第一年

日期	地點	發生條件	效果
5/ 9-10	amusement square	—	好感度少量↑
5/ 15-16	production	はるか在生病狀態·選「行く」	熱意中度↑、好感大幅↑、壓力少量↓
7/ 30	出版社	選「断る」→「遊びに行く」	好感大幅↑、壓力中度↓
11/ 13-15	amusement square	選「会社に帰る」	好感中度↑

第二年

日期	地點	發生條件	效果
4/ 16	強制事件	選「読む」	—
4/ 27-29、5/ 1-2	出版社	選「会社で残業」→「仕事をやめて聞く」	好感中度↑
5/ 11-16	公園	有發生過第1年11月13-15日的事	好感大幅↑
8/ 27-29	神社	選「手伝う」	好感大幅↑
9/ 5	強制事件	—	(得獎)自信大幅↑、表現力少量↑、知名度中度↑/(不得獎)自信、表現力及知名度少量↑

會話發生事件

第一年

日期	發生條件	效果
4/ 15-20	這段期間中曾與エリナ談過話	麗香、はるか、エリナ三人熱意少量↑
5/ 11	「キャンペーンガール」情報交給她	自信少量↑、壓力大幅↓
9/ 2-7	這段期間8人中成績最高的一個	熱意中度↑
10/ 7-12	這段期間8人中成績最高的一個	熱意中度↑
12/ 2-7	這段期間8人中成績最高的一個	熱意中度↑、自信少量↑
1/ 13-18	這段期間8人中成績最高的一個	熱意中度↑
2/ 3-8	這段期間8人中成績最高的一個	熱意中度↑
2/ 10-15	進行2/ 3-8所發生過後的事	自信少量↑
2/ 17-22	於情人節由她送過朱古力	知名度少量↑
2/ 17-22	這段期間8人中成績最高的一個	熱意中度↑

第二年

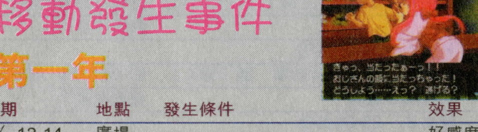
日期	發生條件	效果
4／ 21-26	與ナオ交談過	はるか及ナオ二人熱意少量↑
4／ 28-5／ 3	三大能力值高	熱意中度↑
5／ 12-17	發生 4／ 28-5／ 3 的事件	—
6／ 9-14	三大能力值高	熱意中度↑
6／ 16-21	發生 6／ 9-14 的事件	壓力大幅↑
9／ 8-13	三大能力值高	熱意中度↑
9／ 22-27	發生 9／ 8-13 的事件	—
10／ 27-11／ 1	三大能力值高	熱意中度↑
11／ 10-15	發生 10／ 27-11／ 1 的事件	—
12／ 22-27	洞察力 800 以上、發聲・表現力・節奏感的平均於 600 以下	熱意中度↑
1／ 12-17	三大能力值高	熱意中度↑
1／ 26-31	發生 1／ 12-17 的事件	自信及知名度少量↑
2／ 9-14	體力 800 以上、發聲・表現力・節奏感的平均於 600 以下	熱意中度↑

二年共通

發生條件	效果
「豪邸（洋館）のメイド」情報交給她	自信少量↓、壓力中度↑

内海ナオ

移動發生事件



第一年

日期	地點	發生條件	效果
5／ 12-14	廣場	—	好感度中度↑
5／ 29-31	養成所	—	好感中度↑
9／ 1	養成所	選「聞く」	好感中度↑
11／ 21-22	養成所	—	自信及知名度中度↑
12／ 4-6	養成所	選「ある」並且要 12／ 2-7 期間 8 人中成績最高的一個	好感中度↑

第二年

日期	地點	發生條件	效果
8／ 4-7	神社	選「一緒に行く」	好感中度↑
10／ 12	強制事件	三大能力值高・9／ 29-10／ 4 發生過事件・選「いいよ」	好感中度↑
12／ 21-22	amusement square	「2 千万光年宇宙之旅」情報交給她	熱意大幅↑

會話發生事件

第一年

日期	發生條件	效果
4／ 15-20	這段期間中曾與ナオ談過話	ナオ、いずみ、くるみ三人熱意少量↑
7／ 28-8／ 3	「プロダクション対抗水泳大会」情報交給她	自信大幅↑、體力少量↑、知名度中度↑
9／ 2-7	這段期間 8 人中成績最高的一個	熱意中度↑
10／ 7-12	這段期間 8 人中成績最高的一個	熱意中度↑
12／ 2-7	這段期間 8 人中成績最高的一個	熱意中度↑、自信少量↑
1／ 13-18	這段期間 8 人中成績最高的一個	熱意中度↑
2／ 3-8	這段期間 8 人中成績最高的一個	熱意中度↑
2／ 10-15	進行 2／ 3-8 所發生過後的事	自信少量↑
2／ 17-22	這段期間 8 人中成績最高的一個	熱意中度↑

第二年

日期	發生條件	效果
4／ 7-12	三大能力值高	熱意中度↑
4／ 21-26	與ナオ交談	はるか及ナオ二人熱意中度↑
4／ 21-26	三大能力值高	—
7／ 14-19	三大能力值高	熱意中度↑
9／ 29-10／ 4	三大能力值高	熱意中度↑
12／ 8-13	三大能力值高	熱意中度↑
12／ 22-27	發生 12／ 8-13 的事件	自信及知名度少量↑
1／ 12-17	ナオ的體力・柔軟性及節奏感在理想值以上	熱意及自信少量↑

二年共通

發生條件	效果
「豪邸（洋館）のメイド」情報交給她	壓力大幅↑
「茶道教室」情報交給她	自信少量↓、壓力中度↑

渡辺いずみ

移動發生事件

第一年

日期	地點	發生條件	效果
5／ 23	健身會	—	好感度少量↑
5／ 27-29	美術館	選「仕事中だけど行く」	好感大幅↑、壓力中度↓
9／ 15-17	amusement square	選「聞きたくない」→「一緒に行く」	いずみ好感大幅↑、エリナ好感少量↑
10／ 27-11／ 1	amusement square	選「探しに行く」→「町を探す」	好感中度↑
12／ 1-3	美術館	選「自宅に向かう」→「ドアを開ける」	好感大幅↑、壓力大幅↓
12／ 22	養成所	於 12／ 18-21 間將「温泉旅行の誘い」交給她・並且好感度要高・選「聞く」	熱意及好感中度↑

第二年

日期	地點	發生條件	效果
9／ 8-12	美術館	選「ある」	好感中度↑
10／ 13-17	amusement square	選「やめておく」→「話をかける」	好感大幅↑
12／ 7-9	VAL 事務所	選「いいよ」	好感中度↑

會話發生事件

第一年

日期	發生條件	效果
4／ 15-20	這段期間中曾與ナオ談過話	ナオ、いずみ、くるみ三人熱意少量↑
5／ 20-25	這段期間中曾與いずみ談過話	好感中度↑
6／ 9-15	「テニスのお誘い」情報交給她	熱意及壓力大幅↑、自信及知名度中度↑
9／ 2-7	這段期間 8 人中成績最高的一個	熱意中度↑
10／ 7-12	這段期間 8 人中成績最高的一個	熱意中度↑
12／ 2-7	這段期間 8 人中成績最高的一個	熱意中度↑、自信少量↑
12／ 18-21	將「温泉旅行の誘い」交給她	知名度中度↑、壓氛降至 0
12／ 25-28	將「巫女さん」交給她	壓氛大幅↑
1／ 13-18	12／ 2-7 期間的選考合格	熱意中度↑
2／ 3-8	這段期間 8 人中成績最高的一個	熱意中度↑
2／ 10-15	進行 2／ 3-8 所發生過後的事	自信少量↑
2／ 17-22	這段期間 8 人中成績最高的一個	熱意中度↑

第二年

日期	發生條件	效果
4／ 7-12	三大能力值高	熱意中度↑
4／ 21-26	發生 4／ 7-12 的事	—
7／ 7-12	三大能力值高	熱意中度↑
7／ 14-19	「ラジオの公開録音の招待券」交給她	自信中度↑、知名度少量↑
7／ 21-26	發生 7／ 7-12 的事	—
8／ 2-7	發生 7／ 14-19 的事	熱意及自信中度↑
8／ 25-30	發生 8／ 25-30 的事	—
9／ 22-27	三大能力值高	熱意中度↑
10／ 6-11	發生 9／ 22-27 的事	—
12／ 8-13	三大能力值高	熱意中度↑
12／ 22-27	發生 12／ 8-13 的事件	自信及知名度少量↑
1／ 26-30	洞察力 900 以上・發聲、表現力、節奏感的平考均在 600 以下	—

城内麗香



移動發生事件

第一年

日期	地點	發生條件	效果
5／ 9-10	公園	—	好感度少量↑

第二年

日期	地點	發生條件	效果
7／ 13-15	義成所	麗香是生病狀態．美雪是良好狀態．選「行こう」	麗香好感中度↑、美雪好感少量↑
10／ 22	強制事件	選「迎えに行く」→「断る」	好感中度↑
12／ 1	強制事件	選「見送りに行く」	—
12／ 10	強制事件	—	—
1／ 16-18	出版社	—	好感中度↑
2／ 8-12	養成所	—	自信大幅↑、知名度少量↑

會話發生事件



第一年

日期	發生條件	效果
4／ 15-20	這段期間中曾與エリナ談過話	エリナ、麗香、はるか三人熱意少量↑
5／ 11	「キャンペーンガール」情報交給她	熱意及壓力大幅↑、自信大幅↓
5／ 6-11	期間中與麗香交談	知名度少量↑
5／ 13-18	期間中與麗香交談	熱意大幅↑
7／ 6	「キャンペーンガール」情報交給她	熱意及壓力大幅↑、自信大幅↓
7／ 28-8／ 3	「プロダクション対抗水泳大会」情報交給她．發生過5／ 11或7／ 6的事	體力少量↑、熱意中度↑、知名度大幅↑
9／ 2-7	這段期間8人中成績最高的一個	熱意中度↑
10／ 7-12	這段期間8人中成績最高的一個	熱意中度↑
11／ 11-16	期間中與麗香交談．發生過7／ 28-8／ 3的事	自信少量↑
12／ 2-7	這段期間8人中成績最高的一個	熱意中度↑、自信少量↑
1／ 13-18	這段期間8人中成績最高的一個	熱意中度↑
1／ 19-25	「慰安旅行」情報交給她	壓力 =0
2／ 3-8	這段期間8人中成績最高的一個	熱意中度↑
2／ 10-15	進行2／ 3-8所發生過後的事	自信少量↑
2／ 17-22	這段期間8人中成績最高的一個	熱意中度↑

第二年

日期	發生條件	效果
4／ 14-19	與エリナ交談過	熱意少量↑
4／ 21-26	三大能力值高	熱意中度↑
5／ 5-10	發生4／ 21-26的事	—
6／ 16-21	三大能力值高	熱意中度↑
6／ 30-7／ 5	發生6／ 16-21的事	—
9／ 15-20	三大能力值高	熱意中度↑
9／ 29-10／ 4	發生9／ 15-20的事	—
10／ 13-18	三大能力值高	熱意中度↑
10／ 27-11／ 1	發生10／ 13-18的事	自信及知名度少量↑
1／ 12-17	三大能力值高	熱意中度↑第二年
1／ 26-31	發生1／ 12-17的事	—
1／ 26-31	洞察力900以上．發聲、表現力、節奏感的平考均在600以下	熱意中度↑

二年共通

發生條件	效果
「豪邸（洋館）のメイド」情報交給她	壓力大幅↑

河合くるみ

移動發生事件



第一年

日期	地點	發生條件	效果
4／ 28-5／ 3	公園	—	—
5／ 20-24	amusement square	—	—
7／ 24-25	amusement square	選「公園に行ってみる」	好感少量↑
12／ 22-26	公園	選「家に帰る」→「開ける」	好感大幅↑

第二年

日期	地點	發生條件	效果
4／ 27-5／ 2	健身會	—	好感少量↑
6／ 1-6	養成所	選「聞いてあげる」	壓力少量↓、好感大幅↑
6／ 8-13	公園	—	—
9／ 21-26	amusement square	はるか及くるみ沒有退學．「海獸館」情報交給她．選「くるみを探す」	感性中度↓、好感中度↑
10／ 13	養成所	7／ 21-26期間三大能力值高	—
10／ 19-21	養成所	選「聞く」	好感少量↑或感性少量↓

會話發生事件



第一年

日期	發生條件	效果
4／ 15-20	這段期間中曾與ナオ談過話	ナオ、いずみ、くるみ三人熱意少量↑
7／ 8-13	這段期間中曾與くるみ談過話	熱意少量↑
9／ 2-7	這段期間8人中成績最高的一個	熱意中度↑
9／ 16-21	「ファッションショーのモデル」情報交給她	熱意、自信及知名度大幅↑
9／ 30-10／ 5	「マンガ家アシスタント」情報交給她	—
10／ 7-12	這段期間8人中成績最高的一個	熱意中度↑
10／ 21-26	期間中與くるみ交談	—
12／ 2-7	這段期間8人中成績最高的一個	熱意中度↑、自信少量↑
1／ 13-18	這段期間8人中成績最高的一個	熱意中度↑
2／ 3-8	這段期間8人中成績最高的一個	熱意中度↑
2／ 10-15	進行2／ 3-8所發生過後的事	自信少量↑
2／ 17-22	這段期間8人中成績最高的一個	熱意中度↑

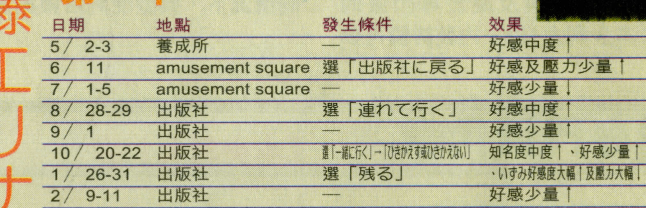
第二年

日期	發生條件	效果
5／ 12-17	三大能力值高	熱意中度↑
5／ 26-31	發生5／ 12-17的事	—
7／ 21-26	三大能力值高	熱意中度↑
8／ 2-7	發生7／ 21-26的事	—
9／ 29-10／ 4	三大能力值高	熱意中度↑
12／ 15-20	洞察力800以上．發聲、表現力、節奏感的平考均在600以下	洞察力及知名度中度↑
12／ 22-27	三大能力值高	熱意中度↑
1／ 12-17	發生12／ 22-27的事	自信及知名度少量↑
2／ 9-14	感性及自信999．發聲、表現力、節奏感的平考均在600以下	自信大幅↑

斎藤エリナ

移動發生事件

第一年



日期	地點	發生條件	效果
5／ 2-3	養成所	—	好感中度↑
6／ 11	amusement square	選「出版社に戻る」	好感及壓力少量↑
7／ 1-5	amusement square	—	好感少量↓
8／ 28-29	出版社	選「連れて行く」	好感中度↑
9／ 1	出版社	—	好感少量↑
10／ 20-22	出版社	選「一緒に行く」→「ひきかえす或ひきかえない」	知名度中度↑、好感少量↑
1／ 26-31	出版社	選「残る」	、いずみ好感度大幅↑及壓力大幅↓
2／ 9-11	出版社	—	好感少量↑

第二年

日期	地點	發生條件	效果
4／ 20-25	出版社	選「残ります」→「遊びに行く」	好感中度↑
5／ 23	強制事件	—	好感中度↑
7／ 21-8／ 1	amusement square	エリナ及美雪沒有退學．選「連れて行く」	壓力及好感中度↑
9／ 8-12	養成所	選「やめておく」	熱意、自信及好感少量↑
11／ 9-14	出版社	選「引き受ける」	壓力及好感中度↑
12／ 23	強制事件	三大能力值高	知名度及好感中度↑
1／ 11-16	出版社	選「残業する」	好感少量↑

會話發生事件

第一年

日期	發生條件	效果
4／ 15-20	這段期間中曾與エリナ談過話	エリナ、はるか、麗香三人熱意少量↑
7／ 8-13	「エキストラ」情報交給她	表現力、自信及知名度中度↑
8／ 5-10	這段期間中曾與エリナ談過話	熱意中度↑
9／ 2-7	這段期間8人中成績最高的一個	熱意中度↑
10／ 7-12	這段期間8人中成績最高的一個	熱意中度↑
11／ 8-9	這段期間中曾與ㄡ、ㄡ貳ㄈ談過話	熱意及自信中度↑
12／ 2-7	這段期間8人中成績最高的一個	熱意中度↑、自信少量↑
1／ 13-18	這段期間8人中成績最高的一個	熱意中度↑
2／ 3-8	這段期間8人中成績最高的一個	熱意中度↑
2／ 10-15	進行2／ 3-8所發生過後的事	自信少量↑
2／ 17-22	這段期間8人中成績最高的一個	熱意中度↑

第二年

日期	發生條件	效果
4／ 14-19	與エリナ談過話	麗香及エリナ熱意少量↑
4／ 28-5／ 3	三大能力值高	熱意中度↑
5／ 12-17	發生4／ 28-5／ 3的事	—
6／ 9-14	三大能力值高	熱意中度↑
6／ 23-28	發生6／ 9-14的事	—
9／ 8-13	三大能力值高	熱意中度↑
9／ 22-27	發生9／ 8-13的事	—
12／ 8-13	三大能力值高	熱意中度↑
1／ 26-31	三大能力值高	熱意中度↑
2／ 9-14	發生1／ 26-31的事	自信及知名度少量↑

便利店時代2～全國連鎖展開！

SLG　MEM

製造商：HUMAN　發售日：12月18日
價格：5800日圓

PlayStation

文：大店主阿三

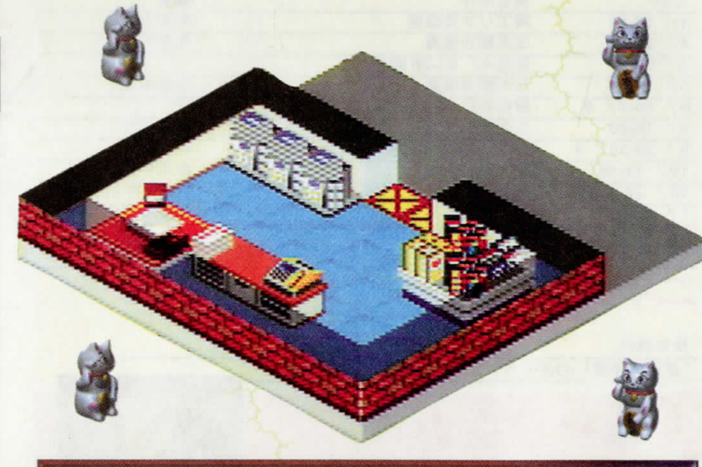
專題探討「創意專門店」VS「典型便利店」

典型的便利店的特式在於貨品多元化，容易吸引大量顧客到來光顧。可是開舖支出可觀，每月亦要一定維持費，資金是一個大問題；專門店則勝在本少利大，開舖支出少，每月維持費亦低。到來光顧的數額雖大，但顧客人數不多，客路是一個大問題。到底怎樣才可善用本身最大優勢？到底怎樣才可賺得最多？不用心急，以下為各位店主準備的「典型便利店」VS「創意專門店」專題，相信可給大家一點指引。O.K.，閒話休提，現在就正式開始了。

樣板戲實習

下列向大家展示的店舖，分別是屬於典型派的「一百萬」便利店，與及屬於專門派的「本少利大」店，內裝詳情可參閱第66號遊戲誌的介紹。我們將會以兩者作比較，看看在不同情況下，典型便利店與創意專門店營業額的變化差異。如日期、時間、地點、店員完全相同，若將其盈利(利益率)百分率調節一下，盈利會否一同有所升降？閱讀過後，答案就自然會一清二楚。

專門派代表　「本少利大」店



店舖類型：小型專賣店

開張金額：18,000,000日圓(不包括內裝)

經營特點：以最少支出帶來最多收入的商店。最適合在發展中期業務低迷的困境下，立時將蝕大本的商舖關門大吉，再於原地建立的新店。因貨架數量少，只需聘請兩名店員就行，絕對「本少利大」。

缺點：顧客人數不多，客路絕對是一個要克服的大問題。

典型派代表　「一百萬」便利店

店舖類型：大型便利店

開張金額：6,000,000日圓(不包括內裝)

經營特點：差不多與超級市場一模一樣的經營方式，更設有停車場大樓，目的是要吸納更多不同的顧客。而店內陳設架大型化，不但保証貨源充足，更可令店員在營業時間內專心服務顧客，不用分身去補充貨品，全盛時期每日營業額高達日圓1,000,000。

缺點：開舖支出可觀，每月亦要一定維持費，資金確實是一個大問題。









日期：8年6月4日（雨）
時間：0:00～23:45
調整項目：利益率

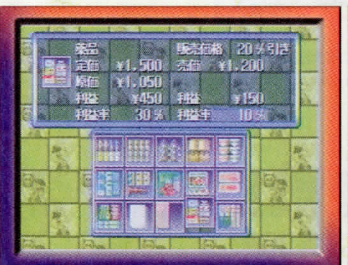
特別調整報告書






第一階段調整～利益率「10%」

結果分析：「本少利大」店收入為308,520日圓，「一百萬」便利店的收入為350,115日圓，兩者相差41,595日圓。以薄利多銷的方式經營，對大型便利店似乎不大適合，收益雖然比第二階段稍高，卻與第三、四階段差了一大截。反觀小型專賣店，收益與第二階段有差別，卻比第三、四階段高了不少，實屬好事。


■調整利益率至「10%」


■收入為308,520日圓


■收入為350,115日圓

第二階段調整～利益率「40%」

結果分析：「本少利大」店收入為457,050日圓，「一百萬」便利店的收入為292,023日圓，兩者相差165,027日圓。此乃小型專賣店的最佳選擇，賺錢最多，利益率與第三階段相差371,190日圓；再看大型便利店，乃所有階段的最差之選，。由此可見，利益率與店舖性質必須互相配合，小心留意。


■調整利益率至「40%」


■收入為457,050日圓

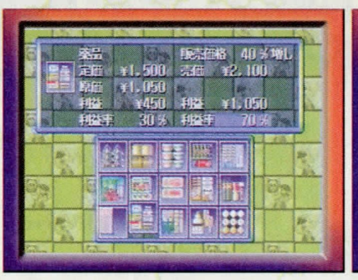

■收入為292,023日圓





第三階段調整～利益率「70%」

結果分析：「本少利大」店收入為85,860日圓，「一百萬」便利店的收入為788,061日圓，兩者相差702,201日圓。此乃大型便利店的最佳選擇，賺錢最多，利益率最高；再看小型專賣店，乃所有階段的最差之選，與第二階段更相距達496,038日圓之多。與上面第二階段調整完全相對。


■調整利益率至「70%」


■收入為85,860日圓


■收入為788,061日圓

第四階段調整～利益率「100%」

結果分析：「本少利大」店收入為100,170日圓，「一百萬」便利店的收入為634,515日圓，兩者相差534,515日圓。將所有貨品定為海鮮價，結果只有買得起海鮮的才來購物。這種情形在小型專賣店尤為明顯，收入已反映一切。但對大型便利店影響未算太大，因貨品種類互相補足，收益比第一、二階段更高。


■調整利益率至「100%」


■收入為100,170日圓


■收入為634,515日圓



特別調整總結：


最佳利益率設定～「小型專賣店」為「40%」，大型便利店為「70%」。



J-LEAGUE 創造職業球會 2

文：阿三杉淳





第二屆 GPM 盃《創造職業球會 2》錦標賽「直擊報道」

比賽日期：1998年1月17日（星期六）
地點：九龍旺角彌敦道580號A
TRENDY ZONE 潮流特區314室「GAME ZONE」

多謝大家支持，今屆「GPM盃」情況非常熾躍，32支勁旅實力旗鼓相當，各隊皆秉承FIFA所提倡的「FAIR PLAY」大原則，賽事在友好的氣氛下進行，「公平、公正、公開」的一決勝負，爭奪GPM盃殊榮。

賽事實況



分成4組的32支球隊先以淘汰賽形式，爭取每組首兩名出線機會。強中自有強中手，經過一輪苦戰後，8強終於順利產生。在這階段，各隊的實力都已十分接近，賽事愈趨緊湊。每隊都盡數使出其「超必殺技」，只見「超必」解「超必」的場面（？！）結果「佈防」與「陣式」就成了勝負關鍵，而大比數的賽果亦成了「格食格」的產物。最後「梁偉基」的「超必殺技隊」與「阮國光」的「街頭霸王隊」殺出重圍，將賽事推至最高鋒，世紀大戰一觸即發。

最強對最強

「超必殺技隊」的進攻能力強，更有絕招是「超必」駁「超必」，實力強橫；「街頭霸王隊」後防能力NO.1，擅長反攻，一招穩守突擊足以令對手全面失陷，兩隊同樣勢均力敵。







比賽開始，「街頭霸王隊」發動閃電攻勢，上半場5分鐘首開紀錄1:0，下半場「街頭霸王隊」還以顏色追成1:1。「超必隊」見形勢不妙，使出絕招「超必」駁「超必」，豈料全遭「街霸隊」一一化解。「超必隊」再下一成，結果名波浩接應中田英壽一記妙傳入網，再度領先至2:1。

之後雙方互有攻守，但依然未有入球。於補時一刻「街霸隊」終於發難，豪鬼與撒加一招「雙鬼拍門」得手，瞬即進行突擊，可惜阿隆頭鎚失手，錯失良機之際哨子一響大局已定，「超必殺技隊」終以2:1勝出，勇奪GPM盃殊榮。











會場花絮

比賽進行期間，不少路過的球迷都被緊湊的賽事吸引駐足留步，一度令商場出現萬人空巷的壯觀場面，墟冚程度可謂一時無兩。不過當中亦有比賽者因誤會而誤時的「失場事件」，實在非常可惜。希望汲取今次經驗，可於將來進行同類活動時作出更妥善安排。



第二屆GPM盃《創造職業球會2》錦標賽冠軍隊伍正式誕生！！

最強球會──「名古屋LUMIERE」

冠軍球會主席：梁偉基







亞軍球會主席：
阮國光



季軍球會主席：
江宏偉



殿軍球會主席：
陳永盛

「超必殺技隊」PASSWORD

は	も	L	へ	せ	た	B	を	し	な	ち	き	ら	ゆ	し	そ	さ	P	ま
C	F	ま	お	う	う	そ	お	N	あ	ひ	ま	ら	ら	お	や	E	ら	き
ゆ	は	さ	か	も	K	は	き	い	ま	よ	わ	E	も	き	か	わ	ろ	ほ
ら	お	め	P	め	Q	か	F	A	ら	ら	は	り	う	め	ら	J	も	き
ら	も	J	も	ろ	ら	ら	ま	ら	や	り	り	ろ	ら	や	り	り	ろ	ら
や	り	り	ろ	ら	や	り	り	ろ	ら	や	り	り	る	り	り	り	り	り
り	り	り	り	り	り	り	り	り	り	り	り	り						

「街頭霸王隊」PASSWORD

お	り	P	あ	ぬ	す	す	B	と	N	H	ふ	N	を	O	P	O	わ	N
N	N	N	N	N	N	N	N	あ	は	J	N	N	N	N	ぬ	B	N	N
K	Q	わ	N	N	L	K	く	N	N	K	う	B	N	N	K	し	と	N
N	N	ぬ	B	N	N	J	K	し	N	N	N	ぬ	B	N	N	K	J	ふ
K	O	O	R	N	K	O	O	R	N	K	O	O	R	ろ	つ	き	の	あ
O	O	O	O	O	O	O	O	O	こ	へ	な	ゆ	れ	ま	I	D	け	O
O	O	O	O	O	O	O	O	め	ほ	め	G	F	る	へ	O	O	O	O
O	O	O	O	O	O	O	め	ふ	お	な								















BEST PLAYER'S CUP
3-0
リュミエール　パンテーラ

BEST PLAYER'S CUP
1-2
フェリス　アンフィニ

BEST PLAYER'S CUP
1-2
エルフシュリット　アンフィニ

〔A組〕	〔A組〕	〔B組〕	〔B組〕	〔C組〕	〔C組〕	〔D組〕	〔D組〕
江宏偉	胡敬康	梁偉基	羅繼宗	唐健卓	阮國光	潘振國	陳永盛
靜 岡	岐 阜	名古屋	郡 山	富 士	大 阪	清 水	川 崎
MEGERE	MISTRAL	LUMIERE	PANTERA	FELIZ	INFINI	ELFSCHRITT	INFINI

球選精選集～海外國家球隊篇 PART 1

以下列出的是《J-LEAGUE創造職業球會2》中，各國國家隊的基本球員名單。大家可能會有疑問，明明今次的球員資料全部真實，但為何在尋找國外球員時，樣子雖與該球員相若，何解還要以假名示人？其實真正的原因有兩種：

(1.) 遊戲內的球員資料雖稱為全部真實，但是只有JFA的授權，不是FIFA，所以日本國內球員當然無問題，但是牽涉到國外球員就不行了，只好用其他解決方法。通常會以球員本身的姓氏或名字對調，甚至用上相似的「偽名」取代。

(2.) 不少外國球員的名字，在日本的譯名有可能與香港的譯名大有出入。例如德國的金色轟炸機「奇連士文」(JURGEN KLINSMANN)，在日本會被稱為「史奈達」(シュナイダー)！！所以如發現球員中日譯名有所出入，不要緊，只要看其能力值及所屬位置就行了，不必深究。

解說：每位球員各項能力都會以「S、A～E」共六級，S為最佳，E為最差。

巴西（ブラジル）



全世界公認最好的球隊，經常佔據世界排名一哥地位，個人技術一流。新夢幻組合朗拿度與羅馬尼奧，更有重砲香蕉射球的卡路士，貫徹森巴式進攻足球。近年防守也有不俗表現，不用多説，絕對是強隊，哪支球隊面對巴西也會變成惡夢。

位置	球員	能力
GK	泰法路（ケイロス）	S
DF	卡路士（ロドリゲル）	S
DF	艾迪亞（トルレ）	A
DF	卡富（ペドラッツア）	B
DF	干沙維斯（ホセ）	C
MF	鄧加（ジカリ）	S
MF	李安納度（フェリックス）	S
MF	干斯加奧（セルジオ）	S
MF	丹尼遜（リベイロ）	S
FW	朗拿度（ロナルド）	S
FW	羅馬尼奧（ナシメント）	S

哥倫比亞（コロンビア）

在南美屬於強隊之一，雖然近年名氣稍為下跌了，但經常打進世界杯的球隊，絕對不能忽視的。前鋒殺手「艾斯派拿」及中場大腦「華特拉馬」的演出，將會是哥倫比亞的勝負關鍵。

位置	球員	能力
GK	希基達（イラゴリ）	S
DF	比拿（ピラー）	S
DF	勞美路（ロメロ）	A
DF	亞拿路度（アーナルド）	B
DF	阿魯方素（アルフォンソ）	B
MF	華達拉馬（バラダレス）	S
MF	阿哥斯達（アコスタ）	A
MF	布積里（ブチェリ）	A
MF	連干（ガルシア）	A
FW	艾斯派拿（アラミーロ）	S
FW	艾斯迪查巴（リヴェラ）	S

墨西哥（メキシコ）

中北美洲的強隊墨西哥，擁有國際水準的平均實力，以穩守突擊為作戰重心，雖然後防不大穩健，但幸好有一位出色的門將「金普斯」。

位置	球員	能力
GK	金普斯（カンガボ）	S
DF	查柏達（ザパタ）	B
DF	沙路加度（サルガド）	B
DF	安基亞路（アンギアノ）	B
DF	史旦頓（スタントン）	C
MF	些哥維亞（セゴヴィア）	A
MF	奧迪加（オルテガ）	A
MF	拿巴路（ナバーロ）	A
MF	艾斯杜拉達（エストラーダ）	A
FW	布蘭卡（ブランカ）	B
FW	費南迪斯（ロザレス）	S

阿根庭（アルゼンチン）

曾經和巴西爭奪南美一哥地位的阿根庭，雖然近年水準並不穩定，但世界賽經驗豐富，而且阿根庭在美洲區屬於防守頗佳的一隊，攻擊力也不弱。「巴迪斯圖達」的射術，還有「馬勒當拿」，實力上大家不會懷疑吧。

位置	球員	能力
GK	哥高查（ゴルコチェア）	S
DF	施蒙尼（ジャモ）	S
DF	迪里沙（テレッツア）	A
DF	菲迪利高（フェデリコ）	A
DF	洛杜路夫（ロドルフォ）	A
MF	馬勒當拿（マルドラド）	S
MF	列當度（レカルデ）	S
MF	布路尼（ブルネリ）	S
MF	巴布（パブロ）	S
FW	巴迪斯圖達（バスタマンテ）	S
FW	肯尼基亞（デステファン）	S

智利（チリ）



智利是一支不顯眼的球隊，但經常給人有意外驚喜。雖然大部份南美球隊是以攻擊力強見稱，不過攻擊力方面就比較遜色一籌了。但因球員實力平均，也是不可忽視。

位置	球員	能力
GK	蒙拿利斯（モラレシ）	A
DF	阿路基（アルケ）	B
DF	維里斯亞（ヴェネジアン）	B
DF	杜利亞魯巴（トレアルバ）	B
DF	布斯杜（ブストス）	C
MF	寶拿斯高（ボナシック）	A
MF	哲連古（ジスリング）	A
MF	拿路斯（ラローズ）	B
MF	利維（レウイン）	B
FW	森莫蘭奴（アルカード）	B
FW	布魯迪（ボルデウ）	B

美國（アメリカ）

94世界杯主辦國的美國隊，雖已轉為職業賽，但對於足球技術也未見突出，面對弱旅還可一拼，但一面對如巴西等強隊，則沒有招架之力了。

位置	球員	能力
GK	布拉愛（ブライアン）	A
DF	拿利斯（ラモン）	S
DF	卡路（カール）	B
DF	馬沙路（マーシャル）	B
DF	阿里亞施（アリアス）	A
MF	迪比杜（デビッド）	B
MF	基斯（キース）	C
MF	辛坦斯（サンダース）	C
MF	基山（キシャーン）	D
FW	鍾斯（ジョーンス）	A
FW	維利亞文（ウイリアム）	B

巴拉圭（パラグアイ）



巴拉圭是攻擊優於防守的球隊，典型的南美球隊，臨場反應頗佳，而且門將也出色，能經常擋截了正面的射球，今年世界杯也入了圍。

位置	球員	能力
GK	迪拿告魯斯（デラクルス）	S
DF	干沙里斯（ゴンザレス）	A
DF	菲奧利奧（フィオリオ）	B
DF	布尼芬斯奧（ボニファシオ）	C
DF	巴路擇（バルージャ）	C
MF	蒙利拿（モレイラ）	A
MF	艾斯比路沙（エスピノーザ）	A
MF	維哲里奧（ヴァージリオ）	A
MF	卡路巴里奧（カルバリオ）	B
FW	域拿路巴（ヴィラルバ）	B
FW	達利奧（ダリオ）	B

烏拉圭（ウルグアイ）

烏拉圭雖然有攻擊型一級選手，但防守球員則較為平凡了，特別是守門員並非太強，只要將前鋒「方辛加」凍結則容易應付得多了。

位置	球員	評級
GK	哲亞基路（ジアキノ）	B
DF	艾甸阿路（エデユアルド）	A
DF	奧拿斯奧（オラシオ）	B
DF	尼高艾拿（レクエナ）	C
DF	些路巴迪斯（セルバンテス）	A
MF	卡里拿（カレーラ）	A
MF	羅蘭斯奧（ロレンシオ）	A
MF	艾斯巴魯達（モンテロ）	B
MF	蒙迪路（エスパルタ）	A
FW	方辛加（フランシスコ）	S
FW	方尼奧（フリオ）	S

德國（ドイツ）

經常出現於世界杯的德國隊，曾三度奪取世界杯，各選手能力極高，雖然個人腳法沒有巴西般強勁，但他們是歐洲的一哥，也是歐洲國家杯的盟主，絕對難以應付的。

位置	球員	評級
GK	高普基（マシュー）	S
DF	森馬（バウアー）	S
DF	馬圖斯（マテイアス）	S
DF	希馬（フレーベル）	S
DF	馬利施（マリウス）	S
MF	希士拿（ヘッカー）	S
MF	慕拿（レナー）	S
MF	法蘭高（フランク）	S
MF	白爾比路古（バーレンベルグ）	A
FW	比亞荷夫（ミュンスター）	S
FW	奇連士文（シュナイダー）	S

法國（フランス）

今屆世界杯的主辦國，擁有和德國隊、意大利等強隊一戰的實力，雖防守力不及攻擊力強，但有陣中的天才球隊，如「佐卡夫」、「施丹」等協助，法國隊終歸也是一支強隊。

位置	球員	評級
GK	林馬（ライオネル）	A
DF	迪西里（ドサイー）	S
DF	杜林（テイエル）	A
DF	古利高里（グレゴリー）	A
MF	卡林保（ミシェル）	S
MF	巴亞（プラット）	S
MF	施丹（ジュリアン）	S
MF	狄更斯（ジョルジョ）	S
MF	艾利高（エリック）	A
FW	佐卡夫（カンター）	S
FW	洛高（ナタン）	S

丹麥（デンマーク）

丹麥在歐洲區雖然算不上什麼強隊，但選手們有一定的實力，而且他們的守門員「舒米高」，無可否認是世界一級的門將，很難射破他的五指關的。

位置	球員	評級
GK	舒米高（シュマイゼン）	S
DF	尼路臣（ニールセン）	A
DF	利斯柏（リスベッド）	A
DF	費杜（ツィント）	A
DF	杜路尼（トールネイ）	A
MF	米高盧特立（ニストロップ）	S
MF	比迪臣（ペデルセン）	A
MF	贊高布臣（ジャコプセン）	A
MF	尼巴（リーバー）	B
FW	白賴仁盧特立（エイヴィンド）	S
FW	拿斯蒙臣（ラスムーセン）	A

捷克（チェコ）

捷克在96歐洲國家杯中大放光芒得到亞軍，戰鬥力強，但防守則是他們的弱點。他們會先以進攻型取得得分後，再以穩守突擊對付敵人，只要留意他們的防守空隙，便有機會取勝。

位置	球員	評級
GK	路杜域高巴（ルドヴィコバ）	B
DF	艾利斯加（エリスカ）	B
DF	積比尼高（ズビネク）	B
DF	布積拿（ボゼナ）	B
DF	巴拿些高（バラセク）	B
MF	哲路斯高巴（ジャルスコバ）	A
MF	普波斯基（ダネソヴァ）	A
MF	米路斯拿巴（ミロスラバ）	A
MF	高利拿（クレナー）	C
FW	貝加（ビボルニー）	S
FW	高加（ホスコバ）	A

西班牙（スペイン）

西班牙自己國家擁有高水平的聯賽，如巴塞羅拿、皇家馬德里等一級聯賽。他們常以歐洲的頂級球隊為目標，而拼命的打敗一些強隊。

位置	球員	評級
GK	蘇比沙列特（フェリペ）	A
DF	菲利奧（フェレリオ）	A
DF	盧古艾拿斯（ノグエイラス）	A
DF	費利路（フェエナンド）	A
MF	希亞路（ミラグロス）	S
MF	安力基（エリセオ）	S
MF	些魯治奧（セルジオ）	A
MF	希路米尼奧（ヘルミニオ）	A
MF	巴古（パクイ）	B
FW	亞方素（ビスカス）	S
FW	魯爾（ラヴァール）	S

俄羅斯（ロシア）

前稱為蘇聯的俄羅斯，在國家解体後，選手們七零八落了，雖然有些高質素的球員剩下來，但防守則變得太弱。

位置	球員	評級
GK	奧古（オクン）	S
DF	利治斯加也（リンチェフスカヤ）	B
DF	亞杜路夫（アントノフ）	C
DF	迪比亞多夫（デビアトフ）	D
DF	高巴利巴（コバレバ）	D
DF	達連艾路域（ダニエルビッチ）	D
MF	波路域（ヴォロビッチ）	A
MF	斯卡捷夫（ツィカチェフ）	A
MF	布也捷高（ボヤーチェク）	B
MF	李安捷夫（レオンチェフ）	B
FW	哥尼雲洛夫（シルコフ）	S

荷蘭（オランダ）

經常使用緊迫戰的進攻足球荷蘭，組織性也十分強，在80年付曾經是最輝煌的日子。現在的荷蘭隊，雖然沒有了「告魯夫」、「三劍俠」時代的鋒芒，但有「柏金」、「古華特」、「奧華馬斯」等強手的荷蘭隊，也是熱門取勝隊伍呢。

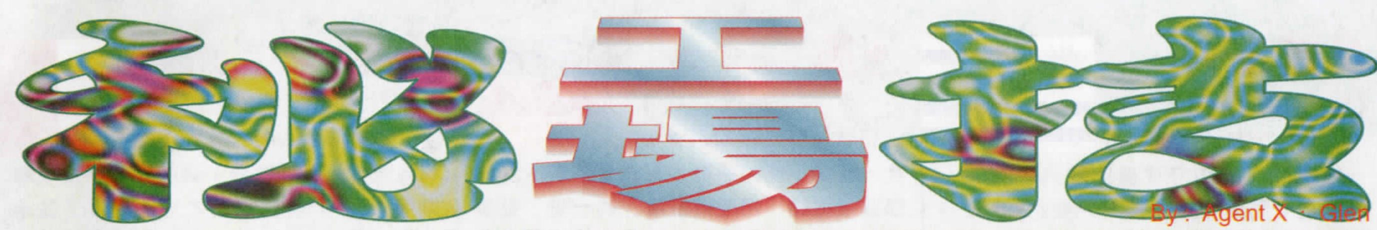
位置	球員	評級
GK	雲達沙（ジャンセン）	A
DF	法蘭迪保亞（スケーラル）	S
DF	約基（ヨーケ）	A
DF	列斯卡（シュリング）	A
DF	林馬（ベレンツェン）	A
MF	斯多夫（グラーフ）	S
MF	朗奴迪保亞（リッカート）	S
MF	奧華馬斯（レンテイング）	S
MF	夏路基（ハールケン）	A
FW	柏金（ファンデンバーグ）	S
FW	古華特（フォーリット）	S

意大利（イタリア）

被稱為擁有世界上最高水平國內聯賽的意大利，是一支注重組織性的球隊。雖然在今年的世界杯外圍賽表現不大好，但始終意大利隊中不少有質素的天才球員，要戰勝他們相信要下一番苦功。

位置	球員	評級
GK	柏魯加（ピエルーカ）	S
DF	哥斯達古達（バンチ）	S
DF	馬甸尼（マルテイ二）	S
DF	費拉拿（フェラーリ）	S
DF	巴里斯（パリッシュ）	S
MF	阿柏天尼（ジャンベーラ）	S
MF	蘇拿（ソラリ）	S
MF	迪馬堤奧（バテイスタ）	A
MF	甸奴巴治奧（メゼッテイ）	S
FW	卡沙拉基（ロゼイ）	S
FW	巴治奧（ピアジオ）	S





By : Agent X、Glen

1 級猛料 遊戲：侍魂～SAMURAI SPIRITS～ 機種：街機

隱藏人物－黑子

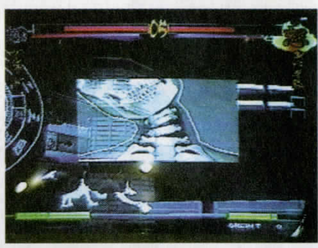
在人物選擇畫面中，首先移到寫有“侍魂”一欄的地方，按著B掣及C掣，之後移到任何人物上，放開B掣及C掣，再按著C掣及D掣，然後按A掣決定。

在選擇「修羅」或「羅刹」時，按著C掣，然後按A掣決定便可。



■ 黑子。





■ 幫你拆骨！

2級勁料 遊戲：FORMULA 1 97 機種：PlayStation

七大秘技任你用

四條隱藏賽道

在「GRAND PRIX MODE」中，選擇「Edit Driver」一項，然後將車手的名字改為：BILLY / BONUS (見圖)，然後選擇「Cricuit Select」。當中便會發現增加了四條隱藏賽道，讓玩者參與。





■ 請如此輸入姓名。



■ 隱藏賽道。

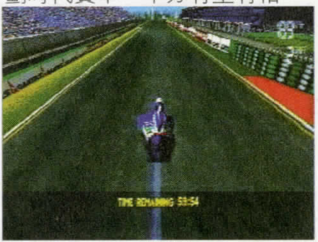
出現評述員公仔

在「GRAND PRIX MODE」中，選擇「Edit Driver」一項，然後將車手的名字改為：BOX / CHATTER，然後進入比賽，便會發覺畫面多了兩位代表評述員的多邊形公仔，一路陪伴著你比賽。



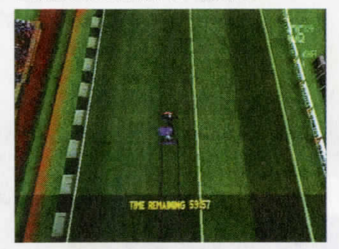
未來賽車

在「GRAND PRIX MODE」中，選擇「Edit Driver」一項，然後將車手的名字改為：PI / MAN，然後進行比賽，玩者便會發現賽車已變為沒有車輪的劃時代賽車，十分有型有格。



俯瞰式視點

在「GRAND PRIX MODE」中，選擇「Edit Driver」一項，然後將車手的名字改為：ZOOM / LENSE (正如上圖一樣更改)，然後進入比賽，便會發現賽車的視點已經改變為俯瞰式視點。



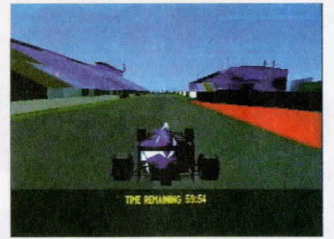
巨大車胎

在「GRAND PRIX MODE」中，選擇「Edit Driver」一項，然後將車手的名字改為：LITTLE / WEELZ，然後進入比賽，開始時便發現賽車的車胎會變得很大，十足十大腳八，非常有趣。



VR景物

在「GRAND PRIX MODE」中，選擇「Edit Driver」一項，然後將車手的名字改為：VIRTUALLY / VIRTUAL，當進入比賽後，便發現周遭的建築物會以《VR賽車》般的設計來表達。



落雨變落青蛙

在「GRAND PRIX MODE」中，選擇「Edit Driver」一項，然後將車手的名字改為：CATS / DOGS，然後進行比賽，若果遇上雨天的話，便會發現落下來的，並非雨點，而是青蛙。看！小心中頭獎。





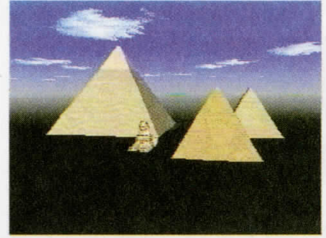
2級勁料 秘技工場 遊戲：A5 機種：PlayStation

新增地圖

當玩者的總資金超過1兆日圓的話，遊戲便會完結；而看完ENDING之後，便退出的遊戲，回到標題畫面，再選擇進行新遊戲。之後，便發現在選擇地圖中，增加了「法老之負債」及「幾何學都市」兩幅新地圖。



■ 放煙花慶祝！



■ 「法老之負債」。



■ 「幾何學都市」。

2級勁料 秘技工場 遊戲：TWINKLE STAR SPRITES 機種：Sega Saturn



在「ACARDE MODE」使用四位隱藏人物

在選人畫面中，移到主角「LOAD RUN」上，然後按↑四次，再按A鍵決定；成功的話，便可使用「光之王女－SPRITES」。同樣若按↓四次，然後決定的話，便會使用「MAGICAL QUEEN－MEMORY女王」。



■「光之王女－SPRITES」。

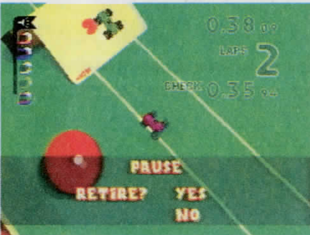
另外若在選人畫面中，移到「MEVIOUS親衛隊」上，然後按↑四次，再按A鍵決定；成功的話，便可使用「惡之帝王－MEVIOUS」。同樣若按↓四次，然後決定的話，便會使用「暗黑SPRITE－DARK RUN」。



■「暗黑SPRITE－DARK RUN」。

2級勁料 秘技工場 遊戲：Micro Machines 機種：PlayStation

好用秘技



■這時輸入指令。

後方視點

大家會否不太習慣此遊戲的視點呢？因此，這裡特別為各位介紹一個十分有用的秘技，就是在遊戲中，按START鍵暫停，然後輸入：「□、○、△、□、X、○、△、□、X」，成功的話便會將遊戲的視點改為後方。

令對手的車速減慢

如此"出術"，你見過未？各位只需要在遊戲途中，按START鍵暫停，然後輸入：「←、→、□、○、←、→、□、○」。成功的話，對手的車速便會減慢，讓你逢車過車，十分卑鄙。



■此視點就方便得多了。

2級勁料 秘技工場 遊戲：創造職業球會2 機種：Sega Saturn

熟悉的漫畫人物、免費增加球迷會人數

當各位完成昇格為J-LEAGUE球隊之後，便會進行「PLAY EDIT」，而大家進行EDIT的時候，若輸入一些漫畫人物的正確資料，包括姓名、出身地、位置等。當完成的時候，秘書小姐便會說一些特別的話。



■很熟悉的名字。

由於在遊戲剛開始時，玩者的資金並非太充裕，所以現在為大家介紹一個非常簡單的方法，既不用付出，又可以增加球迷會的人數：當決定球迷會經費時，將其調低到0，然後便會發現球迷不減反加，十分神奇。



■竟然增加了那麼多人。





遊戲：SUPER STADIUM

機種：PlayStation

魔球大公開

Highly Cane Ball	轉一圈＋投球
Lightning Sword	↓↓↓↑＋投球
Bracing Tower	↑↑↑↓＋投球
Sky Scraper	↓↓↑↓＋投球
Star Dust Phantom	→→←↙↓↘→＋投球
Danger Strike	←↙↓↘→↘↓＋投球
Sonic Butterfly	↓↘→↓↘→＋投球
Rising Dragon	←→↓↑＋投球
Ultimate Force	→↘↓↙←→＋投球
Splash Wave	←→↘↓↙←＋投球
Dancing Twister	↑↓↙←↙↓↘→＋投球
Rolling Thunder	←↙↓↘→←↘↓↙→＋投球


■ 魔球一出。


■ 熟口熟面。

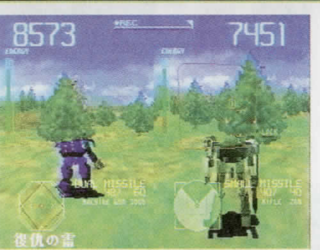
2級勁料　遊戲：ARMORED CORE PROJECT PHANTASMA

機種：PlayStation

增加LOCK ON數目

玩者的機械人首先一定要裝備「鐳射劍」和「飛彈發射器」。之後在作戰中，玩者一定要與敵人保持適當的距離，然後在出劍時，立即輸入：「↑、↓、R1、L1」，成功的話便可以增加最多至六個的LOCK ON數。


■ 本只能LOCK ON兩個的。


■ 出劍時輸入，動作要快。


■ 如斯情景，甚為壯觀。

2級勁料　遊戲：金田一少年之事件薄～星見島　悲傷的復仇鬼～

機種：Sega Saturn

SOUND TEST & VOICE TEST

在OPENING動畫播放的時候，按著R及↑鍵不放，然後按START鍵。成功的話，便伯自動切換為SOUND TEST畫面。另外，若按著L及↓鍵不放，再按START鍵，便會進入VOICE TEST，讓玩者進行聲音測試。


■ OPENING畫面，輸入指令。



■ SOUND TEST。





■ VOICE TEST。

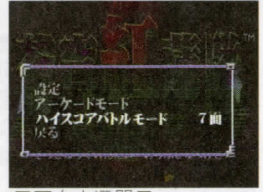
3級好料　遊戲：蒼穹紅蓮隊　黃武出擊

機種：PlayStation



選關

在標題畫面中，按SELECT鍵進入MENU畫面，然後移到「HIGH SCORE BATTLE MODE」，跟著輸入：「←(三次)、→(八次)、←(五次)、→(七次)、←(四次)」。成功的話，便可自由選關了。



■可自由選關了。

3級好料　遊戲：馬1 FURLONG劇場

機種：Sega Saturn

增加10億日圓

在標題畫面中，首先移到「機能」那裡，然後按著L及R鍵，再連按START鍵10次。成功的話，便會免費獲得10億日圓；若你貪心而再施故技的話，你便會因此而被扣10億3千萬，果然是貪字得個貧。



■如此就賺10億！



黃金書屋

店主：米奇

鳴謝：TOKYO EXPRESS

本欄所列售價均不包括日本本土所徵收之5%銷售稅

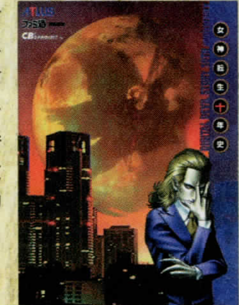
女神轉生十年史

出版社：ASPACT

售價：1600日圓

一本絕對是《女神轉生》迷不容錯過的資料性書籍，有系統地回故過去十年來《女神轉生》系列各輯的遊戲內容、人物、配角，又有金子一馬講述他十年來所設計的惡魔特色，書末還有《女神》系列十年來的合體名單和惡魔名單。





MELTYLANCER RE-INFORCE PERFECT GUIDE BOOK

出版社：新聲社

售價：1580日圓

集人物插圖和遊戲攻略的特刊。列出了遊戲中SEARCHER、INSPECTOR和COMMANDER三個分歧故事中各個事件的內容，並有隱藏資料、隱藏事件的介紹。



放課後戀愛俱樂部約會筆記

出版社：新聲社

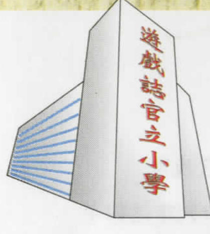
售價：1280日圓

SATURN版的攻略本，逐一介紹各人物及事件，又有完全日程式攻略表，各女孩的相性分析。



好書追擊

書名	出版社	售價	預定發售日
電擊姬 VOL.3	MEDIA WORKS	未定	1月31日
東京攻略地圖通販 SPECIAL WITH 秋葉原完全攻略 GUIDE	MEDIA WORKS	1000日圓	1月29日
電擊 PLAY PC VOL.2 動畫 WWW 乘風破浪大作戰	MEDIA WORKS	800日圓	1月29日
SENTIMENTAL GRAFFITI～與回憶共度的12個月	MEDIA WORKS	2200日圓	1月16日
橫田守畫集	MOVIC	2200日圓	1月下旬
大張正己畫集	MOVIC	2300日圓	未定
石田敦子畫集 第二彈	MOVIC	2100日圓	今冬
NEXT KING 設定資料集	MOVIC	2100日圓	今冬
TOMB RAIDER 2 PERFECT GUIDE	SOFTBANK	1200日圓	1月
J LEAGUE 創造職業球會 OFFICIAL GUIDE～完全 DATA 編～	SOFTBANK	1400日圓	1月下旬
SENTIMENTAL GRAFFITI OFFICIAL GUIDE	SOFTBANK	1300日圓	2月上旬
SEGA SATURN MAGAZINE 1998年2/6增刊	SOFTBANK	580日圓	1月23日
做個墮落 GAME！ OFFICIAL GUIDE BOOK	光榮	1300日圓	發售中
超攻略本遊戲步行法 BOOKS 阿魯拿姆之翼	德間書店／INTERMEDIA COMPANY	690日圓	發售中
「街」公式 GUIDE ZAP'S	CHUN SOFT	1600日圓	2月中旬



遊戲誌官立小學

Game Players Government Primary School

教師：阿三先生　　同學：阿莫、阿霍、阿斯

SATURN 記憶卡「失憶症事件」(PART 4)

問題四

上一堂前問過大家，究竟SAVE CARD要怎樣插才是最「正」？閒話休提，現在就看看大家的答案。

A.）阿莫同學的答案：

「大家睇吓，平時我就係咁樣插㗎啦。一下過大大力插落去，包保插到最入、最正。冇理由會錯嘅，SURE！」



■圖A：阿莫同學的示範（只看到藤崎詩織的「頭」！）

B.）阿霍同學的答案：

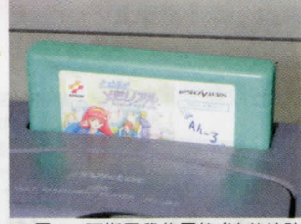
「我就試過大力插到正一正，但係就完全冇反應。於是我就熄機，試吓將SAVE卡搖少少出嚟，大約2～3mm，之後再開機嚟過，結果『1 TAKE O.K.』。之後每次都照樣咁做，都冇乜大問題。」



■圖B：阿霍同學的示範（看到了藤崎詩織的「頸」！）

C.）阿斯同學的答案：

O.K.，得咗！計我話咁插法一定最啱、最安全，一齊睇吓！」



■圖C：阿斯同學的示範（連藤崎詩織的「膊頭」亦清楚看見）

分析

選擇答案A者：

SATURN本身SAVE卡設計不夠完善，就算插到最入，結果都可能會無反應。要插得「四正」其實是要點「橋妙」的。60分！

選擇答案B者：

全對！100分。阿霍同學已經說得很清楚，不用我再解說一遍了。

選擇答案C者：

阿斯同學，似乎你跟本沒有插過張SAVE卡，只是純綷放在上面而已。怪不得你說一定最安全了，連插也未插好，實在太大意了。如果不慎讓金屬的部份與主機插位有接觸，很容易會做成SAVE卡本身甚至主機的損壞，後果就如在開機時拔走SAVE卡一樣嚴重。今次就當你交白卷，0分。

「RING………」

咦？又夠鐘了，唯有留待下次繼續吧。下堂將會另一個新課題，究竟會是甚麼內容？下期自有分曉。ANY QUESTION？無問題今堂就到此為止。GOODBYE CLASS！

TEXT: KOTARO

對戰格鬥遊戲世界中的三國鼎立

《X-MEN》系列的演化・後篇

雖然《X-MEN～CHILDREN OF THE ATOM～》並未造成很巨大的震撼，但遊戲的新概念則獲得不俗的評價，亦造就了翌年CAPCOM製作同類形遊戲格鬥遊戲——《MARVEL SUPER HEROES》。《MARVEL SUPER HEROES》不論在角色和表現上均比《X-MEN～CHILDREN OF THE ATOM～》來得鮮明，而且部份人亦開始接受AERIAL RAVE等有趣新奇的系統，因此獲得空前的成功。其後，CAPCOM再引入TAG-BATTLE的概念將前述兩隻遊戲成功地轉化為《X-MEN VS. STREET FIGHTER》與《MARVEL SUPER HEROES VS. STREET FIGHTER》，重新訂立遊戲的模式。然而，從《X-MEN》至《MARVEL》系列的改變，已逐漸將遊戲難度減至最低，讓玩者更能享受其遊戲的精髓，因而吸引了一批對格鬥遊戲認識不深的人肯敢於去嘗試對戰格鬥，這點才是遊戲中的最成功地方。



■《MARVEL VS. CAPCOM～CLASH OF SUPER HEROES～》遊戲效果表現吸引

新概念、新表現《STREET FIGHTER ZERO》

在《X-MEN》創立以後，CAPCOM便着手開發《STREET FIGHTER》的另一系列《STREET FIGHTER ZERO》，當中拼棄以往使用寫實表現的方式，改用與《X-MEN》較相近的動畫表現效果，集舊作《STREET FIGHTER》、橫向動作《FINAL FIGHT》及原創人物於一身，同時加入ZERO COMBO和ZERO COUNTER等新系統，除了吸引以往的《STREET FIGHTER》迷之外，更吸引新一輩接觸對戰格鬥遊戲的人重新認識《STREET FIGHTER》，果然遊戲推出後，獲得外間不俗的評價。承接上集之勢，開發廠商CAPCOM便於翌年推出《STREET FIGHTER ZERO 2》，同樣大受歡迎，但由於受到海外版《STREET FIGHTER ALPHA 2》能使用舊版角色和殺意之波動RYU等隱藏人物的影響，為了以饗玩者之慾因而於半年後推出加入新要素的版本《STREET FIGHTER ZERO 2 ALPHA》，當中有新追加的模式、舊版角色，以及其他隱藏人物，令其成為《～ZERO 2》最完成的版本。



■《STREET FIGHTER ZERO 2》曾榮獲日本遊戲雜誌《GAMEST》第十屆遊戲和對戰格鬥BEST大賞等獎項，可想而知其於日本的受歡迎程度

新春特別篇～格鬥用語辭典～

近日，黑手收到讀者的來信，想在其電視遊戲信箱中解釋格鬥遊戲內常見的專有名詞，然而黑手因公事繁忙未能為讀者將名詞逐一解釋，於是便拜託拙者在《精武門》內代為向大家簡述，希望對大家日後玩格鬥遊戲時會有幫助吧！若有甚麼地方錯漏，或是意見上的賜教，亦非常歡迎大家的來信。

指令——以往是範指一般的操作為指令，但現在則以控桿連續輸入指定方向加上按鈕，於限定的時間完成便為之指令

NEUTRAL回中——指控桿於無移動下回復中央狀態

摑技、打擊技——形式與投技相類，以抓緊對手作連續攻擊

固有技——除了原有技的意思之外，更有該角色獨有之技的含意

突進技——於地上或空中以高速移動利用身體各部份作攻擊之技的總稱

飛道具——角色以任何方式射出氣功彈、能量和衝擊波之總稱

連打CANCEL——以掣連打輸入攻擊造成簡易的連續CANCEL效果

連攜——先行輸入之攻擊，連續輸入指令所造成的連續效果

目押——於按掣攻擊後，不能先行和連打輸入第二發攻擊，必須跟據限定的時間和狀態輸入方能造方的連續攻擊

COUNTER——將對手的拳腳的攻擊擊潰，造成截擊之效果

攻擊判定、被攻擊判定——範指持有攻擊效果的地方，以及能被對手命中的地方

打擊防禦、SUPER ARMOR——於特定部份持有GUARD防禦時間，在技途中，一旦被對手攻擊，亦能作防禦狀態中反擊

防禦崩、GUARD CRUSH——範指防禦狀態被破壞的意思

吹飛——指角色被攻擊所括起或轟飛

起上——倒地後至起身的無敵時間

DOWN攻擊——對倒地後的角色施以之攻擊

追打攻擊——攻擊於吹飛和硬直中仍持有判定之對手

空CANCEL、空振CANCEL、強制CANCEL——三者思意皆為相同，是以CANCEL的原理作為概念，而相異的只是通常技並未有擊中對手來作CANCEL

硬直——被攻擊後所出現的短暫停頓時間

當身、體當——當身是以防禦的姿態擋格對手之攻擊，然後向攻擊判定消失後無防備狀態之對手施以反擊。而體當則是指讓對手攻擊自方身體各部份作，在硬直狀態終止時，向仍處於無防備狀態下的對手作反擊

先讀——預先推測對手之行動，所作出之攻擊



第六回

《空想世界漫談——地底世界拉傑斯》

by HAJIME少尉

引言

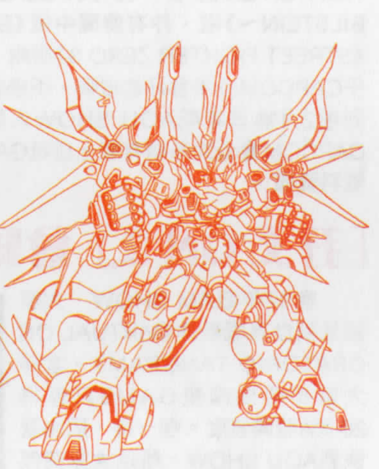
上期由於版位關係，只能約略說說。但由於這次特別爭取到一版，就為大家繼續介紹地底世界拉傑斯內的科技和專有名詞吧！

準魔裝機

原來的「魔裝機」是指萊茵古蘭因應「魔神來襲」的予言而製造的16部汎用人型兵器。由於國內陸續出現以工業用人型機械作破壞及恐怖活動的關係，魔裝機開始用於平定暴亂方面。而在這些小型暴亂中，這種不受「結界約束」的魔裝機發揮出壓倒性的力量。可是亦由於其力量太強的關係，鄰近諸國均以國防為理由自行開發軍事用途的魔裝機與之對抗。由於數量上的懸殊（16 VS 數國軍隊），萊茵古蘭唯有將部份魔裝機量產化供國防軍使用。其中包括穌格迪的量產型，加迪科斯ガディフォール和迪亞保羅的量產型，保羅威爾ブローウェル。而這些構造簡易化，性能較低的魔裝機被稱為「準魔裝機」，而原來的12部則稱為「正魔裝機」（4部為魔裝機神）。其中「準魔裝機」依性能之高低、守護精靈的「格」而分為A~D四級，其中A級已達魔裝機神的戰鬥力。不過這僅是萊茵古蘭一國的分類方法，其他國家均將所有以魔法與氣操作的「汎用兵器（甚至非人型）」稱為「魔裝機」。

超魔裝機

萊茵古蘭軍方以「超越魔裝機神」為目的而發動了「超魔裝機計劃」，後來因政治和資金問題而終止。但在實際上，卡古斯（カークス）將軍暗地繼續進行研究，並私自完成了名為艾雲特（エウリード）的超魔裝機。



■以GROUNVOLL和ZAMGID的資料製成，戰鬥能力和裝甲均在魔裝機神之上。（登場作品：《EX》、《魔裝機神》）

咒靈機

由於有一半屬於精靈界（アストラル），是一種像幽靈般的特殊機體。而在發動這個「無敵模式」後一般攻擊均不能損它分毫，唯一方法是以大量的賢者之石對武器施加特殊COATING，這樣才能對它造成損害。

■魔神官羅素．祖蘭．洛耶（ルオソール・ゾラン・ロイエル）駕駛的勒梳托（ナグツァート）

魔法

拉傑斯的魔法相當發達，其中有不須詠唱咒文的簡單魔法，也有要念咒的強力魔法，與及附有魔法效果的魔法物品（曾在《EX》中，在拯救捷杜的妹妹莉娜時使用），甚至是必須以電腦程式施行的超強力魔法。

召喚魔法

魔裝機以「氣」為媒介，「氣」愈強則愈能發揮其性能。而要操作魔裝機神級的更非得有強大的「氣」不可。不過由於地下世界的人精神成熟，缺乏這種感情起伏激烈的人。為此，萊茵古蘭王國遂以召喚魔法召來地上人成為操者。不過在《EX》時，由於召喚程式失控暴走，導致大量如「隆巴納隊」、「DC」成員等地上人無故被送到拉傑斯，造成大混亂和紛爭。由於這種魔法的難度極高，全拉傑斯只得少數幾個人懂得使用。

魔法結界

拉傑斯在遠古時曾發生過魔法大戰，導致廣大地區的壞滅；萊茵古蘭為免歷史重演，防止人們利用魔法作惡，在拉傑斯全土皆張開了強大的魔法結界。在結界內所有魔法的效果會減弱，更無法使用大規模破壞魔法（在《EX》中GP-02A更因此無法使用核融合火箭砲）。而結界的魔力源自每一代之國王，所以在皇室成員長大成人，決定繼承權之時除了血統之外，最重要的便是進行魔力測試，只有魔力達一定程度的人才能擁有王位繼承權。

拉普勒斯變換理論

將予知能力的曖昧和不準確排除，令準確度達致幾近百份之百的理論。而此理論以發表者皮爾．拉普勒斯（ピエール＝ラプラス）的名字命名。部份魔裝機亦裝上了此種附有予知能力的超級電腦。

以太（エーテル）

曾被假定在宇宙空間中存在的物質，在這　被定義為一種能突破空間阻隔，重力波與精神的媒介物質。利用外形呈笛狀的以太通訊機即能在地上界和拉傑斯通訊。（參考《EX》正樹之章的ENDING）

咀咒（ゲアスCURSE）

有強制支配魔法與精靈支配法兩種；前者屬於精神控制、迷惑之類的魔法；後者則曾在《EX》中施在ZAMGID身上來強行出戰。（因為魔裝機神有自我意識，會自行選擇操者）

憑依（ポゼッションPOSSESION）

魔裝機神的操者與守護精靈一體化的情況，這時的魔裝機神可說是完全無敵的狀態。不過這樣會大量消耗操者的氣，嚴重的話更會危及其生命。（在《魔裝機神》第一章中曾出現過）

REB（レブ）

穌拉迪斯（ソラティス）神殿地下的大型電腦。有作為神官的輔助和支援、神殿保安系統（操作機裝兵）等多種功能。在《EX》中曾出現人工智能暴走失控的意外。

人物列傳《其之一》

志朗＝巴寧沙　ジノ＝バレンシア

有「鬼隊長」的外號，巴岡尼亞共和國警備隊的隊長。根據故事分歧，有機會成為拉斯托的操者（駕駛者）。俊朗的外貌，一流的劍術（劍聖舒梅爾シュメル的弟子！）…可惜最大弱點是戀童辟……（登場作品：《魔裝機神》）



■魔裝機「拉斯托」，守護精靈為水系低位的霧。擁有「懲戒之霧」、「制裁之雷」和「最後之審判」等強力攻擊，但HP和裝甲始終偏低。

街頭GAME霸王

文：ZAC

新年新希望 CRAB CRAB 重兩磅（←哩句只為壓韻）

拳皇 98 係立體版？

大家都知道家陣隻《侍魂SAMURAI SPIRITS》係用SNK最新嘅底板「HYPER NEO GEO 64」嚟開發嚟啦（要成2萬幾個大洋呀，不過就連GAME）。咁相信大家都會關住一下SNK一年一度嘅大作「拳皇系列」嘅未來動向。會唔會立體化？會唔會用新底板？雖然連日本嘅街機雜誌《GAMEST》都有哩個「拳皇98大預想」，仲要係立體圖，之不過，據美國遊戲機雜誌「EGM（ELECTRONIC GAMING MONTHLY）」訪問SNK嘅料得知，原來《拳皇98》將會係2D版。但係會唔會用新底板開發，SNK方面就唔肯講。同時，SNK方面亦透露，佢哋打算開發新一代嘅家用機種。最衰嘅就係，SNK好多嘢都因為「商業秘密」而唔肯講，只係話未來兩年，都會喺新舊底板開發新GAME，真係冇計。不過好彩，據我哋嘅線人透露，SNK將會陸續開發新嘅立體格鬥GAME，例如《龍虎之拳》或者《餓狼傳說》，相信都會係一件好事。點都好啦，只要小弟一收到料，一定會第一時間同大家報導嘅，放心！

一年一度嘅大 SHOW


■個主角似唔似仇雲波？

講開舊年嘅AM SHOW，當時發表嘅新作（完成咗嗰啲），家陣都出得七七八八（可惜MIDWAY隻《MORTAL KOMBAT 4》冇到），咁之後仲有乜嘢新GAME呢？咁大家就要留意2月18同19號喺日本舉行嘅AOU SHOW嘞。好多廠商都會喺嗰陣發表佢哋嘅新作同埋開發中嘅作品搞成點。家陣以小弟所知，到時會有新料到嘅GAME包括：《VIRTUAL ON ORATORIO TANGRAM》（世嘉）、《FIGHTING VIPERS 2》（世嘉）、《STAR GLADIATOR 2～NIGHTMARE OF BILSTEIN～》（CAPCOM）、《STREET FIGHTER EX 2》（CAPCOM）、《THE KING OF FIGHTERS 98》（SNK）、《METAL SLUG 2》（SNK）、《TIME CRISIS 2》（NAMCO）、《EHRGEIZ》（NAMCO）、《新•武器格鬥GAME（暫名）》（NAMCO）、《FIGHTING武術2nd》（KONAMI）、《墮落天使》（彩京）……等等，都咪話唔大埋頭（而且仲會有好多姐姐添，嘿嘿……）。到時我哋一定會派人去採訪，跟住仲會返嚟同大家報嘅！

MORTAL 4 KOMBAT CHICAGO COVERAGE

■可惜冇《MORTAL COMBAT 4》玩

有兩粒星嘅戰士……



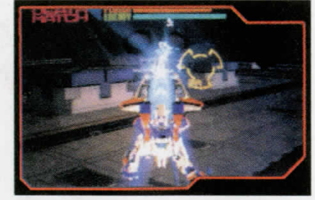
■靚咗好多呀啲畫面！

唔知大家知唔知CAPCOM除咗會出《MARVEL VS CAPCOM～CLASH OF SUPER HEROES～》，遲啲仲會出哩個「星鬥士2（《STAR GLADIATOR 2～NIGHTMARE OF BILSTEIN～》）？今次CAPCOM仍然會用返SYSTEM 11底板開發，但係啲畫面就靚到嚇親人，實在令人期待。今次總共有成22個人物，足足比上集多咗13個（如果冇數錯嘅話），連當年喺PlayStation版入面先有嘅BLOOD都有得用，你都咪話唔驚。今期唔講咁多住，因為下期《業務機戰隊》會有詳細介紹（此乃廣告），放心啦各位！不過話時話，CAPCOM喺98年好似有好多新GAME出咁喎，好似話有《MARVEL VS CAPCOM～CLASH OF SUPER HEROES～》啦、《STREET FIGHTER EX 2》啦、《STAR GLADITOR 2～NIGHTMARE OF BILSTEIN～》啦、仲有傳聞中嘅《STREET FIGHTER 3rd》啦、《STREET FIGHTER ZERO 3》咁咁，似乎CAPCOM今年會好忙咁喎。不過相信到咗2月喺日本嘅AOU SHOW入面，CAPCOM會公開多啲有關上述嘅GAME嘅料資嘅。



■STAR GLADIATOR 2呀！

「孖叉 ON 2」會唔會 HEAT？


■啲畫面真係靚到無話可說

喺97年嘅AM SHOW，大家都見到世嘉嘅新作《VIRTUAL ON ORATORIO TANGRAM》。當時大家都唔信哩隻GAME只係得29.8%嘅開發度。哩一排，因為就快到AOU SHOW，所以大家突然間又開始注意返哩隻GAME嘅最新動向。唔知佢幾時出得呢？開發咗50%未呀？有見及此，由下期《業務機戰隊》開始，我哋會一直咁詳細為大家介紹哩隻GAME嘅最新資料同動向（仲係廣告）。學呀小健健話齋，如果哩隻GAME喺香港HEAT唔起就真係可惜嘞。希望大家繼續留意啦！



■幾時有得玩呢？

我要 MORRIGAN……我要春麗……

話時話，哩個《MARVEL VS CAPCOM～CLASH OF SUPER HEROES～》應該差唔多出，唔知大家有冇興趣呢？小弟就一定會玩吓，仲指定要用MORRIGAN同春麗，相信一定會好正（←講隻GAME定係講……）。今次有成幾廿人揀，真係揀人都揀到頭痕呀……


■如果個MORRIGAN好似咁樣都唔錯（圖為奈夏明日香小姐）


KONAMI
業務機戰隊 EX
ARCADE RANGER
第三期
真車一樣的賽車遊戲
彩京的兩個第一次
ZERO GUNNER
繼續最詳盡介紹
RACING JAM
~幕末浪漫~月華之劍士
新式足球
LIBERO GRANDE
出招表大集合
MARVEL VS CAPCOM — CLASH OF SUPER HEROES —
侍魂 SAMURAI SPIRITS
私立 JUSTICE 學園
FIGHTING 武術 2nd
RACING JAM
SYSTEM 23 的威力!
MOTORCROSS GO!
隊員：紅戰士——阿業；桃戰士—阿靄；黑戰士—阿基；藍戰士—阿塾；黃戰士—阿隊
協力：ZAC / 小健健 / KOTARO / 佐治
鳴謝：遊戲機城 / NAMCO LTD. / SNK ASIA



製造商：CAPCOM
AD／FIG／2P

鳴謝：遊戲機城

主持人：紅戰士——阿葉

突然出現的隱藏人物！
私立JUSTICE學園～LEGION OF HEROES～

又有新的人物出現！

相信大家都已玩過這隻《私立JUSTICE學園～LEGION OF HEROES～》吧。覺得怎樣？原來這遊戲本身有一個特別的「系統」，就是安裝上機殼後過了特定的時間，便會有一些「新元素」出現。那有甚麼「新元素」呢？當安裝超過兩個星期，玩者便能自由組隊來玩，亦可選用相同的人物組隊；當安裝超過了三個星期後，便能使用隱藏人物，JUSTICE學園的校長及學生會會長HYO；而當安裝超過了四個星期後，便能使用另外兩個隱藏人物，春日野櫻（街霸ZERAO 2的SAKURA）及「脫下了頭盔的AKIRA」。

送你出招表！

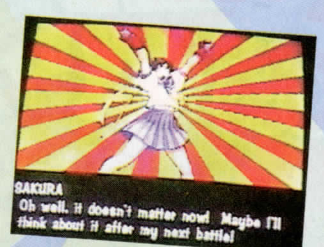
當大家看到這份稿件時，相信大部份機鋪都已安裝超過了四星期，可以用各隱藏人物。以下，我們會送上他們的出招表。因「脫下了頭盔的AKIRA」的招式和AKIRA沒有分別，只是「合體技」的動作不同了，所以不會刊出。


■SAKURA與「脫下了頭盔的AKIRA」


■真空波動拳（對空）



■春獄殺



■SAKURA的ENDING

◆為完全燃燒ATTACK／
⊙為TWO PLATON攻擊技

玉川高校／春日野櫻

招式	指令
波動拳	↓↘→＋拳（可在空中使出）
波動拳（對空）	↓↙←＋拳
盛櫻拳	→↓↘＋拳
春風腳	↓↙←＋腳（可在空中使出）
◆真空波動拳	↓↘→↓↘→＋拳（可在空中使出）
◆真空波動拳（對空）	↓↙←↓↙←＋拳
◆亂櫻	↓↘→↓↘＋腳
◆春一番	↓↙←↓↙←＋腳
⊙春獄殺	輕拳＋輕腳／重拳＋重腳

JUSTICE學園／校長RAIZO

招式	指令
夜叉車	↓↘→＋拳或腳（可在空中使出）
狂獸烈破	→↓↘＋拳
六腑突刺	↓↙←＋腳
石碎牙	近敵時→↘↓↙←＋腳
◆今輪野流狂獸烈破	↓↘→↓↘→＋拳
◆今輪野流六腑突刺	↓↙←↓↙←＋拳（可儲勁）
⊙人間大砲	輕拳＋輕腳／重拳＋重腳

JUSTICE學園／學生會會長HYO

招式	指令
一文字切	↓↘→＋拳
十文字切	↓↘→＋拳，之後再按拳
居合切	↓↙←＋拳
櫻龍斬	→↓↘＋拳
天雷斬	空中↓↘→＋拳
幻影蹴	↓↙←＋腳（可在空中使出）
◆暗黑幻影蹴	↓↙←↓↙←＋腳
◆暗黑幻影斬	↓↙←↓↙←＋拳
⊙殘酷斬	輕拳＋重拳／腳拳＋重腳

另一些「隱藏東西」！

原來，如果大家使用RAIZO及HYO組隊，是會有關於他們的故事來交待這兩個壞蛋為何合作及他們的真正陰謀（基本上，如果閣下是以「自由組隊」的形式來玩的話，是沒有故事的）。這，也可以算是「隱藏東西」吧。再者，廠方更為SAKURA、「脫下了頭盔的AKIRA」、校長及HYO等隱藏人物準備了屬於他們自己的ENDING，只要完成了「FINAL STAGE」便能看到的了。大家加油呀！





製造商：CAPCOM
AD／FIG／2P

續・出招表

主持人：紅戰士——阿葉

MARVEL VS CAPCOM ~CLASH OF SUPER HEROES~

少少補充

相信大家見到此稿時，《MARVEL VS CAPCOM~CLASH OF SUPER HEROES~》經已到港。繼早兩期介紹了這個遊戲的系統及數名人物的出招表後，今期還有少少補充。原來這個遊戲還有一個叫「EASY MODE」的系統。若玩者選用了「EASY MODE」，在遊戲時只要連按中拳／中腳／重拳／重腳，便能使出四種不同的必殺技；若按中拳＋重拳／中腳＋重腳，便能使出兩種HYPER COMBO，完全不用輸入指令，十分方便。

MARVEL VS CAPCOM 招表

在上期，我已為大家火速送上其中三名人物的出招表，現在我們會再送上餘下人物的出招表，請各位笑納。

☆為 HYPER COMBO

ZANGIEF：

招式	指令
SCREW PILEDRIVER	近敵時控桿轉一圈＋拳
DOUBLE LARIAT	3拳或三腳同按（可在空中使出）
FLYING POWER BOMB	←↙↓↘→＋腳
BANISHING FLAT	→↓↘＋拳
☆ FINAL ATOMIC BUSTER	近敵時→↓↑／控桿轉一圈＋拳
☆ IRON BODY	←↙↓＋輕腳

ROCKMAN（MEGAMAN）：

招式	指令
ROCK UPPER	→↓↘＋拳
ROCK BUSTER	按住重拳儲勁，之後放手（可在空中使出）
ITEM 攻擊	↓↘→＋拳
ITEM CHANGE	↓↙←＋腳
☆ HYPER ROCKMAN	↓↘→＋2拳
RUSH DRILL	↓↘→＋2腳
BEAT BRAIN	↓↙←＋2腳，之後按掣攻擊

MORRIGAN：

招式	指令
SOUL FIST	↓↘→＋拳（可在空中使出）
SHADOW BLADE	→↓↘＋拳
VECTOR DRAIN	→↘↓↙←＋拳
SHELL PIERCE	空中↓＋重腳
☆ SOULLASER	↓↘→＋2拳
☆ THRUST BLADE EX	→↓↘＋2拳
☆ DARLNESS ILLUSION	↓↘→＋2腳

STRIDER（飛龍）：

招式	指令
AMENOMURAKUMO	↓↘→＋拳
GURAMU	→↓↘＋拳／腳
VAJURA	↓↙←＋腳
FORMATION A	↓↘→＋腳
☆ RAGANAROK	→↓↘＋2拳
☆ REGION	↓↘→＋2腳
☆ UROBOROSU	↓↘→＋2拳



CAPTAIN COMMANDO：

CAPTAIN FIRE	↓↘→＋拳（可在空中使出）
CAPTAIN KOREDA	↓↙←＋拳
CAPTAIN KICK	↓↙←＋腳
COMMANDO STRIKE	↓↘→＋腳
☆ CAPTAIN SWORD	↓↘→＋2拳
CAPTAIN STORM	↓↘→＋2腳

JIN（早乙女刃）：

SAOTOME TYPHOON	←儲→＋拳
SAOTOME DYNAMITE	↓儲↑＋拳
SAOTOME CRUSH	→↘↓↙←＋腳
☆ BLODIA PUNCH	↓↘→＋2拳
☆ BLODIA VULCAN	↓↙←＋2拳
☆ SAOTOME CYCLONE	↓↘→＋2腳



SPIDERMAN：

WEB BALL	↓↘→＋拳（可在空中使出）
SPIDER STING	→↓↘＋拳
WEB SWING	↓↘→＋腳（可在空中使出）
WEB THROW	→↘↓↙←＋拳
☆ MAXIUM SPIDER	↓↘→＋2拳（可在空中使出可）
☆ CRAWLER ASSAULT	↓↘→＋2腳
☆ ULTIMATE WEB THROW	↓↙←＋2拳

WAR MACHINE：

SHOULDER CANNON	↓↘→＋拳（可在空中使出）
REPULSOR BLASTER	→↘↓↙←＋拳
SMART BOMB	中拳＋重腳（可在空中使出）
☆ PROTON CANNON	↓↘→＋2拳
☆ WAR DESTROYER	↓↘→＋2腳

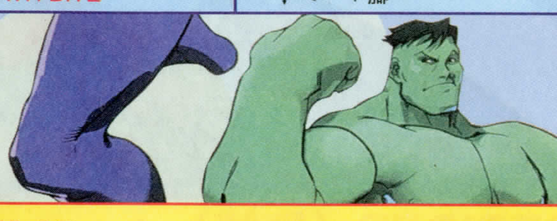


VENOM：

VENOM FANG	↓↘→＋拳
WEB THROW	→↘↓↙←＋拳
VENOM RUSH	↓↘→＋腳
☆ VENOM WEB	↓↘→＋2拳
☆ DEATH BITE	↓↘→＋腳

WOLVERINE：

BERSERKER BARRAGE	↓↘→＋拳
TORNADO CLAW	→↓↘＋拳
BERSERKER SLASH	↓↙←＋拳
DRILL CLAW	方向＋中拳＋重腳（可在空中使出）
☆ WEAPON X	→↓↘＋2拳
☆ FATAL CLAW	→↓↘＋2腳
☆ BERSERKER BARRAGE X	↓↘→＋2拳



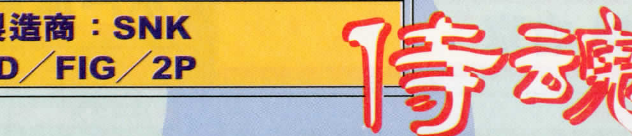
HULK：

GAMMA TORNADO	→↘↓↙←＋拳
GAMMA SLAM	↓↘→＋拳
GAMMA CHARGE	←儲→＋腳、推方向再按腳
GAMMA CHARGE（對空）	↓儲↑＋腳、推方向再按腳
GAMMA WAVE	↓↘→＋2拳
GAMMA CRASH	↓↙←＋2拳
GAMMA QUAKE	↓↘→＋2腳

GAMBIT：

KINETIC CARD	↓↘→＋拳（可在空中使出）
TRICK CARD	↓↙←＋拳
CAJUN SLASH	→↓↘＋拳
CAJUN STRIKE	↓儲↑＋拳／腳
☆ ROYAL FLUSH	↓↘→＋2拳
☆ CAJUN EXPLOSION	↓↘→／↓↙←＋2腳

製造商：SNK
AD／FIG／2P





鳴謝：SNK ASIA

主持人：紅戰士



令人懷念的人物出現！

新招速遞

因為在遊戲推出後，某些人物追加了一些新的必殺技，所以今期將會刊登未公開的必殺技招表，希望對大家有用（點解上期唔出？因為冇版位囉！）。

（★為防禦CANCEL對應技／㊣為怒必殺技／◆為秘奧義，需在怒MAX狀態時才能使出）

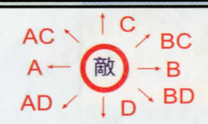
霸王丸

羅刹	
剛破	→↓↘＋A
旋風波	↓↘→＋A
酒瓶打	↓↙←＋A
★㊣弧月斬	→↓↘＋B
★連環剛破	使出酒瓶打後，在酒瓶破碎時↓↙←＋A．↓↙←＋B．→＋A＋B
凄煌斬	連環剛破第三段中←↓↙＋A＋B
秘奧義	
◆天霸封神斬	←→↘↓＋A＋B

色

修羅	
露袚	↓↘→＋A（A掣能停止斬，C掣能停止出招）
雫狩	露袚或停止斬時按B
★㊣天咆輪．陽	→↓↘＋B
天咆輪．陰	天咆輪．陽中←＋B
㊣首刀	近敵時←＋C
㊣黃泉落	近敵時→↓↘＋C
空華．阿	↗＋A
空華．吽	↖＋A
蓮華舞	近敵時↓↘→＋C
結跏趺座	蓮華舞踏着敵肩時的狀態
昇華	結跏趺座中A
散華	結跏趺座中B
八葉	結跏趺座中方向移動（八方向對應）
八葉八方向名稱	↑寶幢、↗普賢、→開敷華王、↘文殊、↓無量壽、↙觀自在、←天鼓雷音、↖彌勒
◆天魔波旬	→↓↘＋A＋B
羅刹	
★㊣沙喇	→↓↘＋B
雙鷲	沙喇中←＋B
無明	近敵時→↓↘＋C
轉法輪	↓↘→＋A
色咒	↓↘→＋C
空華．阿	↗＋A
空華．吽	↖＋A
無常	←↓↙＋A
★刹那	↓↙←＋A／B／C／D／A＋C／B＋C／A＋D／B＋D
★無憂華	近敵時←↓↙＋C
★波羅夷	近敵時→↓↘＋C（此及無明在體力少時的變招）
◆涅槃	怒MAX狀態時→↓↘＋A＋B

刹那輸入掣與出現位置



梨舞流留

修羅	
跳小御子	近敵時↓＋C
★㊣冷凍弓（空）	↓↘→＋A．A
★冰之花	→↓↘＋B
★吹雪之槍	↓↘→＋B
冷凍拳	近敵時→↘↓↙←＋C
冰之岩	跳躍中↓↓＋A
守之冰	被對手轟飛時A＋B
◆冷凍神之刀（空）	↓↘→＋A＋B
羅刹	
跳小御子	近敵時↓＋C
冷凍神之徒	前衝中A＋B
冰之泉	↓↙←＋A
冷凍力	↓↓＋A＋B
冰之岩	跳躍中↓↓＋A
★㊣冷凍弓（地）	↓↘→＋A
★神之鏡	↓↘→＋B
◆冷凍神之刀（地）	↓↘→＋A＋B

服部半藏

羅刹	
★㊣烈風手裏劍	↓↘→＋A（可在空中使用）
忍法 蜘蛛走	↘↘
忍法 影分身	→←↙↓↘→＋A／B
忍法 爆韻	受傷時按B＋C
忍法 猿舞	←↓↙＋A／B／C／D
忍法 靜音	↓↓＋A
罰	近敵時←↙↓↘→＋C（對手可按B掣脫身）
朧	罰中B．C．B＋C（對手可按A掣脫身）
戒	朧中A．C．B．D．B＋C
麟	於敵蹲下時↓＋C或罰中A．B．C．D（對手可按B掣脫身）
斷	麟中A＋D．B＋C．A＋B＋C＋D
雷	近敵時→↘↓↙←＋C（對手可按C掣脫身）
冥	對手倒下時↘＋C（對手可按A掣脫身）或 雷中D．C．B．A（對手可按C掣脫身）
業	冥中A＋B＋C＋D．C＋D．A＋B
獄	對手倒下時↙＋C（對手可按B掣脫身）或 雷中A＋B．C＋D．B＋C（對手可按D掣脫身）
碎	近敵時←＋C（對手可按D掣脫身）
雹	於敵蹲下時↓↘→＋C
胤	→→＋C（擊中就會出招）
霞	↗＋C（擊中就會出招）
上段反技	←＋B＋C
中段反技	↙＋B＋C
下段反技	↓＋B＋C
輦	下段反技成功後自動出招
骸	輦中B＋C．A．D
旋	骸中A＋B＋C．B．B＋C＋D．C
★賜落	近敵時→↓↘＋C（可空中使用，對手可按A掣脫身）或 旋中A．C．B．D．A＋B．C＋D．A＋B＋C＋D（對手可按D掣脫身）
◆真 賜落	近敵時→↓↘＋A＋B

必殺技連攜圖

上段

- 罰 — 朧 — 戒
- 罰 — 麟 — 斷
- 雷 — 冥 — 業
- 雷 — 獄

下段

- 麟 — 斷

對手倒下時

- 冥 — 業

反技

- 下段反技 — 葦 — 骸 — 旋 — 鵙落

HIT

- 飛後回蹴 — 胤
- 浴蹴 — 霞

柳生磐馬

修羅	
★放上	近敵時↘↘＋C
玉辿	武器無彈時↓↘→＋A
㊣鐵碎丸	玉辿後↓↘→＋A
裏柳生流 齒止刀	←＋B＋C
大外刈	近敵時→＋C
巴投	近敵時↙＋C
持上～放捨	近敵時→↓↘＋C
持續	持上時按着C掣不放
山嵐	近敵時←↙↓↘→＋C
裏柳生流 投殺 四肢破壞固	放上中←↙↓↘→＋C
裏柳生流 投殺 粉碎大落下	放上中→↘↓↙←＋C
裏柳生流 腕打逆心投	近敵時→→＋C
裏柳生流 頭蓋落碎	對手蹲下近敵時↘＋C
◆鐵碎連轟丸	↓↘→＋A＋B
羅刹	
玉辿	武器無彈時↓↘→＋A
㊣鐵碎丸	玉辿後↓↘→＋A
裏柳生流 齒止刀	←＋B＋C
持上～放捨	近敵時→↓↘＋C
裏柳生流 震嶽	→→＋B
裏柳生流 卍壓破	←↙↓↘→＋B
★裏柳生流 逆瀧	↘↘＋B
裏柳生流 大通	逆瀧中→↓↘＋B是前衝、↓＋B為擺架式，擊中後以A掣追打
★裏柳生流 回轉踊身亂舞連擊	↓↙←＋B（擺架式），之後按着B掣，能作「→」前　移動、「←」後移動、「↑」內移動、「↓」外移動和按D掣停止；放開B掣為發動，發動擊中後A掣為上段、B掣為下段，可作連打攻擊
◆風林火山	↓↙←＋A＋B

橘 右京

修羅	
秘劍 燕返	空中↓↘→＋B
★㊣秘劍 細雪	↓↙←＋A
非劍 細雪	↓↙←＋D
★秘劍 朧刀	↓↘→＋B
秘劍 天霜之構	→↘↓↙←＋C
★秘劍 天風	→↘↓↙←＋A
★秘劍 霜風	→↘↓↙←＋B
地燕斬 天	倒地起身時A
地燕斬 地	倒地起身時B
◆飛燕十刃	←→↘↓＋A＋B
羅刹	
★㊣秘劍 細雪	↓↙←＋A
非劍 細雪	↓↙←＋D
秘劍 燕返	空中↓↘→＋B
★雲雀	↓↙←＋B
★夢想真波	←↓↙＋A
卷雲 甲之型	←＋B＋C
卷雲 乙之型	↙＋B＋C
卷雲 丙之型	↓＋B＋C
地燕斬 天	倒地起身時A
地燕斬 地	倒地起身時B
◆飛燕十刃	←→↘↓＋A＋B

加魯福特 GALFORD

羅刹	
SHADOW COPY	→←↙↓↘→＋A／B
★REPLICA ATTACK	→↘↓↙←＋A／B
★PLASMA BLADE	↓↘→＋A
PLASMA SPARK	PLASMA BLADE中A＋B
★㊣PLASMA BREAK	→↓↘＋B
PLASMA FACT	↓↓＋B＋C
STRIKE HEADS	近敵時→↓↘＋C
LIGHTING SLASH	↓↘→＋C
◆L.S.T. (LIGHTING STRIKE THREE)	↓↘→＋A＋B

風間火月

修羅	
大爆殺	→↓↘＋A／B
炎返	被對手轟飛時A＋B
灼熱地獄．命門	→↓↘＋C
灼熱地獄．暴爆	→↓↘＋C．→↓↘＋B
★不動擊	↓↘→＋A／B
★火炎擊	←↓↙＋B
㊣災炎	←↓↙＋A
◆大炎上	→↘↓↙←＋A＋B
羅刹	
炎邪覺醒	↓↓＋A＋B
狂覺醒	炎邪覺醒中↓↓↓＋A＋B
狂覺醒．呻	炎邪覺醒中步法
狂覺醒．叫	狂覺醒中A
狂覺醒．吼	狂覺醒中B
灼熱地獄．命門	→↓↘＋C
灼熱地獄．暴爆	→↓↘＋C．→↓↘＋B
★㊣不動擊	↓↘→＋A／B
★炎滅	↓↙←＋A／B
★火炎擊	←↓↙＋B
★六道烈火	平時：→↓↘＋A．B．→↓↘＋B 覺醒時：→↓↘＋A．B．B．→↓↘＋B．→↓↘＋A＋B．↓↓＋A＋B
◆大炎上	→↘↓↙←＋A＋B

奈戶流留

修羅	
★㊣神之輪舞	←↓↙＋A
★勝利之刃	←↙↓＋
乘風之腳	→↓↘＋C
風之刃	←↙↓＋B
★鷹之嘴	↓↘→＋A
鷹之爪	↓↘→＋B
鷹捕	↓↙←＋D
神之刃	鷹捕時A＋B
◆自然色鷹之輪舞	↓↘→＋A＋B
羅刹	
★㊣神之輪舞	←↓↙＋A
★勝利之刃	←↙↓＋A
乘風之腳	→↓↘＋C
風之刃	←↙↓＋B
神之牙	↓↘→＋A
疾走 流轉胸擊刃	↓↘→＋C
圓舞雙掌	B＋C．A
圓舞剛腳	B＋C．B（對手為男性角色時）
撫狼	↓↓＋A＋B
◆自然色神之牙	↓↘→＋A＋B

驚異的隱藏人物！！

不知大家還記不記得《真．侍魂》的隱藏人物「黑子」？想不到原來在《侍魂～SMAURAI SPIRIT～》亦有得使用，使用方法請留意今期「秘技工場」。卻原來，黑子只能在對戰時使用。就算閣下贏了對手，黑子也將會變回閣下之前所選用的角色，並不能用他來和電腦對戰……以下，是黑子先生的勇姿……



■黑子出現！！

■黑子的秘奧義

■黑子的一閃

■黑子的勝利姿勢



製造商：KONAMI
AD／RAC／2P



主持人：紅戰士一阿葉

98年第一隻改版遊戲 FIGHTING武術2nd

衝擊的轉身！（廣告係咁講嘅）

相信大家都有玩過KONAMI以其最強的底板COBRA所開發的遊戲《FIGHTING武術》吧？不知大家對其評價如何？不管如何，KONAMI已於97年底公布他們會將會在98年初推出《FIGHTING武術》的改良版——《FIGHTING武術2nd》！



■他們會變成怎個樣子呢？

飛躍的大改良！（廣告都係咁講嘅）

通常一隻遊戲的改版，都會作出不少改良。那麼，今次KONAMI的《FIGHTING武術2nd》又會作出何種改良呢？從已知的少量公開資料中，我們得出以下各點：

（1）**加快人物的動作**——在《FIGHTING武術》中，有些玩者覺得遊戲人物的動作不夠快，令他們玩起來不夠刺激。KONAMI有見及此，便在《FIGHTING武術2nd》中將遊戲人物的動作加快，令玩者玩起來的刺激感大增，遊戲的挑戰性亦相對地提高。

（2）**增加新招式**——在《FIGHTING武術2nd》中，每名人物都會有新的招式，而且是每人平均加20招！這使玩者在玩時有更多招式上的選擇，而且在使用舊人物時，亦不會有沉悶的感覺。

（3）**增加人物**——原本在《FIGHING武術》中的4名隱藏人物蘭芳、SCORPION、COBRA及黑虎，於《FIGHTING武術2nd》中被設定為基本人物，即是閣下在一開始遊戲時便能選用，令到遊戲可選用的人物多達12人。這做法除了可使玩者在玩時有更多選擇，令《FIGHTING武術2nd》更「襟玩」、「抵玩」之外，亦暗示了將會有其他的隱藏人物（這是我自己的推測），實在令人期待。

（4）**新的服裝**——在《FIGHTING武術2nd》中，所有人物都有新的服裝，例如足球員的球衣、水手服等，令遊戲更有趣（只要想起穿起水手服的花月一臉認真的和對手決鬥便使我忍唆不禁）。

當然，以上資料，只是廠方暫時所公布的。若有更改，一切都依廠方最後公布為準。若有更進一步的消息，我阿葉一定會第一時間以火速為大家報導！



■SCORPION的勇姿



■COBRA的絕招技



■足球員……



■着水手服的花月……



■被譽為一生人只可出一次的黑虎爆臀靠



■蘭芳的絕招技

接表吧！

雖然《FIGHTING武術2nd》還未推出，但我們現在會先送出四名「新人物」的基本出招表，希望大家在遊戲正式推出時能令大家更易上手。

（絕招技——要在畫面上方的「秘奧義棒」閃動時才可使出／→：短時間輸入方向）

星魁老師的孫女，14歲的少女 蘭芳

通常技

招式名	指令	攻擊力	攻擊屬性
掌打	P	10	上段
提膝•刀腿	K	22	上段
下勢捶	蹲下P	8	下段
下蹴腿	蹲下K	12	下段
低旋蹴	↓K+G	16	下段
斜單鞭	→P	12	上段
低勢高蹴腿	→K	22	上段
肘打	→P	18	中段
下勢切掌	蹲下時P	10	下段
下蹴腿	蹲下時K	12	下段
後掃旋腿	↙K+G	22	下段
斜鞭捶	↘P	14	特殊中段
分腳	↘K	22	中段
高探馬	↖P	18	中段
斧刃腳	↙K	20	下段
高探破山	↙P	18	下段
腳擊	←K	22	中段
下勢十字手	←P	14	中段

絕招技

招式名	指令	攻擊力	攻擊屬性
亂舞終劇雙掌破	→↘↓↙←P+G	40、50、30	上段投技
星式七寸靠	←↙↓↘→P+G	70	上段投技
星式七寸靠（打擊）	←↙↓↘→P+G	70	中段

小虎的同門，超級巨漢 黑虎

通常技

招式名	指令	攻擊力	攻擊屬性
沖拳	P	6	上段
單腳	K	15	上段
低沖拳	蹲下P	8	下段
低側腿	蹲下K	12	下段
座旋腿	蹲下K+G	16	下段
后沖拳	→P	8	上段
側單腳	→K	26	上段
肘打	→P	15	中段
掃切掌	蹲下時P	10	下段
背掃腿	蹲下時K	12	下段
抄拳	↘P	12	特殊中段
前滴	↘K	24	中段
圈捶	↖P	18	上段
低蹴腿	↙K	6	下段
坐山捶	↙P	15	下段
後蹴腿	←K	28	中段
寸崩捶	←P	13	上段

絕招技

招式名	指令	攻擊力	攻擊屬性
黑虎爆臀靠	←↙↓↘→P+K	30、30、60	空中、空中、空中

謎之銀髮美少年 SCORPION



基本技

招式名	指令	攻擊力	攻擊屬性
JAB	P	8	上段
HIGH KICK	K	22	上段
SHEET JAB	蹲下P	6	下段
LOW KICK	蹲下K	12	下段
SHEET SPIN KICK	↓K+G	16	下段
RIGHT STRAIGHT	→P	14	上段
LEFT SIDE KICK	→K	20	上段
BODY BLOW	→P	12	中段
SHEET CHOP	蹲下時P	8	下段
SHEET LOW KICK	蹲下時K	12	下段
SHOT UPPER	↘P	12	特殊中段
RIGHT MIDDLE KICK	↘K	20	中段
THROWING HOOK	↖P	18	中段
LOW KICK	↙K	17	下段
SHORTY UPPER	↙P	24	上段
INTERCEPTER	←K（右腳在前方時）	23	中段
DEFENDER	←K（左腳在前方時）	20	上段

絕招技

招式名	指令	攻擊力	攻擊屬性
DESERT STORM	→↘↓↙←P+K+G	112	上段投技
BLACK ROSE	←↙↓↘→P+K+G	110	上段投技
BLACK ROSE（打擊）	←↙↓↘→P+K+G	14、16、16、18、26	下、上、上、上、空中

不知為何全身泛紅的「大佬輩」 COBRA

基本技

招式名	指令	攻擊力	攻擊屬性
JAB	P	12	上段
HIGH KICK	K	26	上段
SHEET JAB	蹲下P	6	下段
LOW KICK	蹲下K	12	下段
SHEET SPIN KICK	↓K+G	16	下段
STRAIGHT	→P	14	上段
SIDE HIGH KICK	→K	26	上段
TI • SOKU	→P	18	中段
TI • KAU	→K	20	中段
SHEET CHOP（左）	蹲下時P	8	下段
SHEET CHOP（右）	蹲下時K	12	下段
SHOT UPPER	↘P	18	特殊中段
MIDDLE KICK	↘K	20	中段
THROWING HOOK	↖P	24	上段
LOW KICK	↙K	17	下段
TITSU • TORON	←K	?	中段

絕招技

招式名	指令	攻擊力	攻擊屬性
STRIKE COBRA	→↓↘P+K+G	10、13、17、50	上、中、中、中

製造商：KONAMI
AD／RAC／1～8P

鳴謝：威利電子遊戲機有限公司



主持人：黃戰士一阿隊

有如真車一樣的賽車遊戲！

RACING JAM™

有何賣點？

相信大家也玩過不少賽車遊戲，今次KONAMI所推出的《RACING JAM》又有其麼吸引人之處？首先大家可以從18架真實型號的勁車（有HONDA、TOYOTA、MAZDA、MITSUBISHI、NISSAN、SUBARU等車廠旗下的名車）中選一架來玩、而大家可以選用自動波（AT）、半自動波（SEMI-AT）及手動波（MT），亦可以隨自已喜好來調較那車的每項性能，使之成為一架「只屬於你」的超級勁車。賽道方面總共有三大類，包括「CIRCUIT」、「WINDING」及「GYMKHANA」，而每一類又細分為「初級」及「上級」，迎合各種「車手」的需要。再加上KONAMI最新最強的底板「COBRA」所造出的超美麗面，實在不容錯過。

還有其他嗎？

不可不提的，便是這遊戲最多能讓8名車手同時對戰，而KONAMI更為《RACING JAM》特別設計了一個有如真車一樣的機殼。軚盤採用了稱為「體感STEERING」系統，即軚盤會隨路面的起伏而震動，真的有如駕駛中一樣；而除了油門及煞車掣外，《RACING JAM》更設有離合器、HANDBRAKE（大家可以盡情玩「甩尾」）、5前速「波棍」及「後波」，務求做到和真車的操作一樣。另外，螢光幕方面更大到前所未有（指賽車遊戲而言），足足有70英吋（！），實在令玩者的臨場感大增。再加上「SUPER SOUND SYSTEM」的像真音響及可供大家自由選擇背景音樂&旁白，真的正到無話可說。可以說，唯一和真車不同的，便是沒有車門及倒後鏡……



■十分美麗的畫面



■可仔細調較愛車的各項性能



■三大種類的COURSE

■六大車廠的名車共冶一爐

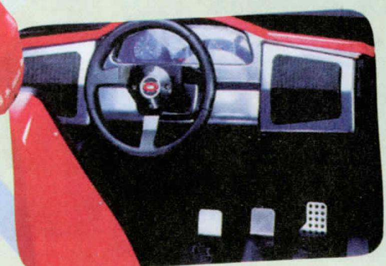


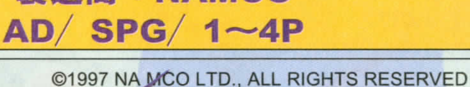
■RACING JAM的機殼全貌


■波棍及HAND BRAKE



■RACING JAM的廣告，「型」嗎？


■中間的便是離合器





鳴謝：NAMCO LIMITED

主持人：黃戰士——阿隊





■兩款真實型號的越野電單車

新底板SYSTEM 23的威力！

RIDING HIGH！

NAMCO採用了最新的SYSTEM 23底板，為大家帶來了全新的賽車遊戲《MOTORCROSS GO！》。今次所玩的是越野電單車，而且亦加入了不少新元素，希望能令大家RIDING HIGH！。

有甚麼新元素？

今次，NAMCO與YAMAHA MOTORS CO.合作，將YAMAHA旗下最新的越野電單車YZ250及YZ400搬到遊戲中，令各車迷可一嚐駕駛名車的快感。而賽道方面，總共分為初級、中級及上級。有趣的是，這三個級數都是在同一條道路上進行。何解？因為若玩者玩初級賽道，只需由起點去到終點便行、若是中級賽道，就要由終點走回起點，即所謂「MIRRIOR MODE」；若是上級賽道的話，則要由起點去到終點，再由終點走回起點（來回）；亦因賽道本身是一條大直路，所以上級賽道的玩者會遇到一個U-TURN位，絕對是考技術的地方。令外，在每場賽事完畢之後，電腦除了會顯示閣下在眾玩者之中的排名，更會顯示閣下在比賽中的總成績。例：有四部機，閣下與另外兩名玩者一齊玩（合計三人）；賽事完畢時，閣下贏過另外兩人，但輸了給電腦，結果會有兩項顯示出現，大意是：對人成績—1st；總成績—2nd。亦即是説，要成為最強的車手，除了要勝過對手，更要勝過電腦。

佢震得我好舒服……

如果大家有玩過NAMCO近來的作品（例如《FINAL FURLONG》，即「騎馬機」），都會發覺它們皆震得閣下好舒服。同樣地，這個《MOTORCROSS GO！》的機殼也會隨着賽道路面的起伏而震動，令到大家有如駕着真車一樣。而機殼的螢幕足足有50吋，令玩者的臨場感、投入感大增。如果大家喜歡玩賽車、喜歡越野電單車、喜歡玩「震震」的話，此GAME實在不容錯過。現已在「NAMCO WONDER PARK」率先登場，記得多啲去幫襯呀啲。

■這就是《MOTORCROSS GO！》的機殼



■三條一樣，但變化極大的賽道



■加油呀！



■用SYSTEM 23底板所開發的畫面



■在跳起時，車手自己會擺「鋪屎」的！



製造商：NAMCO
AD／2P／SPG

鳴謝：NAMCO LTD.／HIT STYLE LTD.



主持人：黃戰士——阿隊

令人耳目一新的足球遊戲

講完又講

雖不至於萬眾期待，但這一個與別不同的足球遊戲終於到港。上次我大致上已為大家介紹了這遊戲的玩法，今次我會為大家詳細介紹它的系統，讓大家可以一嚐這個充滿特色的足球遊戲。

這是一個全新的系統

與以往的足球遊戲不同，《LIBERO GRANDE》的玩法，並不是由玩者控制一隊球隊，而是控制一名球員。全場的比賽，玩者一定要與電腦隊友互相「合作」，才能有打敗對手的可能。

進攻法

在遊戲開始前，玩者要先選一名球員來玩（總共有10名俾你揀）。在開球後，玩者要自行走位，引開對手的球員（有如真正踢足球一樣）。當玩者走到一個有利位置時，便要按B掣叫電腦隊友傳球給你（當然，對手有可能在這時將球截下）。然後玩者便要盤球前進。若有對方球員來攔截，便要立即按A掣將球傳給電腦隊友（記着，傳球前要看清楚有否隊友接應）；若對方的龍門已到達玩者的「射程範圍」，便要按C掣射球（射球時可推方向桿來改變球兒的方向）。若電腦隊友帶球到達他的「射程範圍」，玩者亦應按下C掣不放，叫電腦隊友立即射球。

防守法

若球兒在賽事中途被對手奪去，只要玩者按住B掣不放，玩者所使用的球員便會一直向着球兒的方向追去。若因太混亂而看不見球兒，只要玩者放開控桿，畫面便會顯示球兒的所在位置，十分方便。若對方盤球接近玩者的電腦隊友時，只要玩者按下A掣，便能令到電腦隊友使「鏟球」來截擊對手；若玩者自己接近盤球中的對手，只要玩者按下B掣，便能使出肩撞來撞開對手（按C掣能令玩者所使用的球員使出「鏟球」）。若對方已盤球至己方的龍門附近時，玩者可按C掣令電腦隊友們散開，使出一招「越位陷阱」，令對手越位。若玩者已回防至己方的龍門附近而又控球在腳，便可立即按下C掣作大腳解圍。

怎樣作完美的進攻？

與以往的足球遊戲不同，玩者不能在遊戲中轉換所使用的球員，所以十分講求玩者與電腦隊友的合作性。最完美的玩法，是玩者自行走到對方的空位，然後叫隊友傳球給自己。接到球後，玩者便要一直盤球前進，讓電腦隊友有時間自行走位，再將球傳回給電腦隊友，再叫電腦隊友傳給給自己（「撞牆」）；只要一邊「撞牆」一邊前進，很容易便會找到一個空位讓玩者或電腦隊友起腳射門的了。



■若是雙打而又是「合作」時，只要玩者連按B掣，便能將球兒傳到另一位玩者（PARTNER）的腳下



■當電腦隊傳球過來而對方的龍門又在玩者的射程範圍時，只要按C掣，便能使出「倒掛金鈎」



■要看清楚有沒有電腦隊友接應才好傳球



■接近盤球中的對手時按C掣便能使出「鏟球」



協力：魔城城主天草四郎時貞、霸王丸

主持人：紅戰士——阿葉

AD/FIG/2P　製造商：SNK
推出日期：已推出　容量：474 M

幕末劍客浪漫譚～第三夜～

幕末浪漫 月華の剣士

續・角色解說

ANXIOYS WHITE ～貫穿命運之槍～

活心長槍流＋雪之結晶・雪

全技指令表

手持武器時	
必殺技	
冰刃	↓↘→＋A or B
霜華	→↓↘＋A or B
冰鏡	←↙↓↘→＋C
垂斬	近敵時→↘↓↙←＋C
昇華對應必殺技	
瞬雪斬	↓↙←＋A or B
超奧義	
雪風捲	↓↙←↙→＋AB 同按
(追加技・1)	雪風捲兩發攻擊後↓↘→＋B
(追加技・2)	雪風捲兩發攻擊後↓↘→＋C
潛在奧義	
真・雪風捲	↓↙←↙→＋B
徒手時	
必殺技	
垂斬	近敵時→↘↓↙←＋C

CANCEL表

＊CANCEL表、連殺斬表中，「C」表示能CANCEL、「HC」表示於擊中時能CANCEL、「GC」表示於對手防禦時能CANCEL、「×」則表示不能CANCEL。

	力	技		力	技
站立A	HC	C	站立C	C	C
蹲下A	×	C	蹲下C	C	C
←＋A	C	C	→＋C	×	×
站立B	HC	C	↘＋C	C	C
蹲下B	HC	C	防禦彈（D）	×	×
→＋B	×	×	B＋C	×	GC

各技解說

冰刃

揮動薙刀向前方射出冰塊作飛道具攻擊，起動非常慢，但收式空隙少，於通常技後接上有着牽制之作用。冰刃之輕攻擊能令對手出現站立冷凍硬直狀態，在近距離場合擊中對手後能施以連續技作追打攻擊；重攻擊則能令對手倒地，而起動和收式速度亦較輕攻擊為快。



■DOWN攻擊雖可儲擊，但威力則不變





霜華

揮動薙刀向斜上方突出冰柱作對空攻擊，攻擊判定於冰柱之上，而薙刀則並未有攻擊判定，先讀元素頗重的對空技。霜華之輕攻擊速度快，冰柱突出較低；重攻擊速度明顯稍遜，但冰柱突出較高，先讀性亦較輕攻擊為強，然而於垂斬後接上使用才是其最實用之處。



冰鏡





以薙刀於面前畫出一塊鏡作護盾的近距離攻擊技，作為中遠距離牽制攻擊，於「力」劍質中整體速度稍慢，空隙亦較大，但「技」劍質中整體速度則較快，而空隙亦較小。此外冰鏡亦有着反彈對手飛道具能力，反彈後的飛道具速度更會被提昇。還有於近距離以冰鏡擊中對手後，能令其出現站立冷凍硬直的狀態，雖然如此，可恨卻不能作追打攻擊。

瞬雪斬

前衝近敵時以薙刀割擊的突進技，亦是昇華對應必殺技（第二段），擅於連續技組合，在冰刃擊中對手後能以通常技和瞬雪斬作追打攻擊，輕攻擊威力低，移動距離短，重攻擊威力大，移動距離較長。然而瞬雪斬的攻擊被對手防禦，或是其攻擊在有效距離下未能擊中對手而落空，均會造成短暫的空隙。



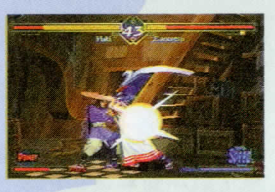
垂斬

指令投，其判定成立的條件與投技相類，形式和楓的一刀．嵐討乃同出一徹，是為近距離連續打擊技，攻擊力較低，有着吹飛對手之效果，能於最後一段中CANCEL冰刃、霜華、冰鏡等必殺技作追打攻擊。由於判定相當狹窄，而且落空後亦會有瞬間空隙，所以應用於中近距離前衝往對手處出招，或以下段通常技牽制再前衝使用。此外待對手在空中攻擊後着地時亦可以作投技使用，原理與初回介紹中的技巧「當身投」相同。

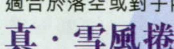


雪風捲

超奧義，前移揮動薙刀作三段砍擊，最後以突刺作了結的亂舞技，威力高，於「力」劍質中速度稍慢，因而在連續技方組合方面較「技」劍質為弱，但可以使用瞬雪斬昇華連續作彌補。雪風捲於發動兩段後，可輸入指令將第四段攻擊改變，共分兩種追加技，輸入追加技後除了攻擊力被提昇之外，更可以使用DOWN攻擊作追打。追加技．1是將對手吹飛後再跳往空中突刺作攻擊，追加技．2則跳往空中作砍擊，威力亦更高。而兩者皆為中段技，在通常的狀況下，利用追加技．2效果為佳，但被對手擋格時追加技．1的空隙較少、被反擊亦不易，所以較適合於落空或對手防禦中使用。







真．雪風捲

潛在奧義，以薙刀轉動括起雪之龍捲，利用引力將近距離對手吸入其中，再以冰塊落下作墜擊的防禦不能技，對像為地上的對手，而處於空中的對手則不能吸入。此外在版邊使用垂斬後CANCEL往真．雪風捲，除了李 烈火和紫鏡的移動起上外，即使以任何方法亦不能逃出其攻擊，這點千萬要注意。



劍質講座

「力」劍質・連續技

其之一

空中B『→』蹲下C（×1～4）『→』瞬雪斬／ 冰鏡／ 霜華『→』DOWN攻擊／ 站立C





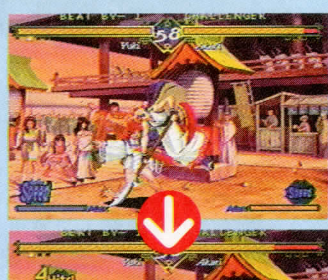
其之二

垂斬『→』冰鏡／ 霜華

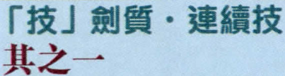
昇華連續

其之一

空中B『→』蹲下C（×1～4）『→』瞬雪斬『→』昇華 雪風捲『→』追加技．1／ 2『→』DOWN攻擊／ 站立C







「技」劍質・連續技

其之一

空中B『→』蹲下C（×1～4）『→』重瞬雪斬『→』站立C

其之二

空中B『→』←＋A．A．A．B『→』瞬雪斬／ 冰鏡／ 霜華／ 雪風捲



其之三

垂斬『→』冰鏡／ 霜華

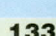
亂舞連續

其之一

空中B『→』←＋A．A．A．B『→』亂舞奧義發動『→』輕瞬雪斬（×3）『→』冰刃『→』DASH A．A．B『→』雪風捲

其之二

空中B『→』←＋A．A．A．B『→』亂舞奧義發動『→』重冰刃（×2）『→』重瞬雪斬『→』重冰刃（×3）『→』DASH A．A．B『→』重瞬雪斬『→』DOWN攻擊



FIGHTING HERMIT～戰鬥隱者～

真心流 一之太刀＋釣竿、魚籠·玄武之翁



全技指令表

必殺技	
龜笯	↓↘→＋A or B or C
龜舞·天	→↘↓↙←＋C
釣果大良	→↓↘＋A or B or C
無功用	↓↓＋C
昇華對應必殺技	
龜舞·地	→↘↓↙←＋A or B
超奧義	
玄武之咆哮	→←↙↓↘→＋AB同按
潛在奧義	
玄武之怒	→←↙↓↘→＋B

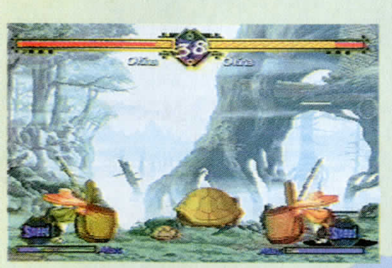
CANCEL表

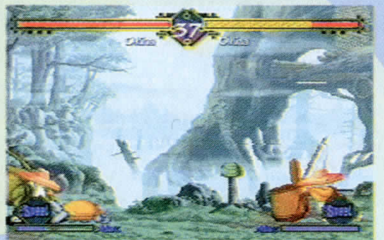
	力	技		力	技
站立A	C	C	站立C	C	C
蹲下A	×/×	C/C	蹲下C	×/×	C×C
←＋A	HC	C	→＋C	×	×
站立B	HC	C	↘＋C	C	C
蹲下B	HC	C	防禦彈（D）	×	×
→＋B	×/×	×/×	B＋C	C	GC

各技解說

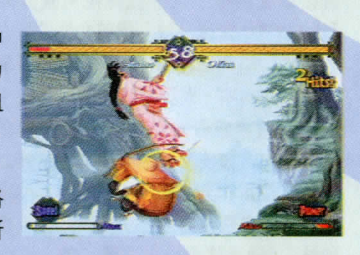
龜笯

放出魚籠中的龜之飛道具攻擊，按不同的掣，效果亦有相異。A掣放出的為細龜，可連續使出作遠距離牽制敵人用，但由於擊中對手後不會令其倒地，因而在連續技組合時成效不大。B掣放出的為大龜，攻擊力較細龜為大，擊中對手後會令其倒地，但硬直時間較細龜更長。以上兩者除了有着對空效果之外，更可作DOWN攻擊使用。C掣放出的為鱉，會向玄武之翁、對手面向之方向移動，而被其擊中後體力會作一定程度的回復，能作誘敵之用，但要小心避免回復對手之體力。此外不論細龜、大龜、或是鱉，牠們的起動、移動和收式時間均為電腦隨機製造，玩者並不能控制，這點可要注意。





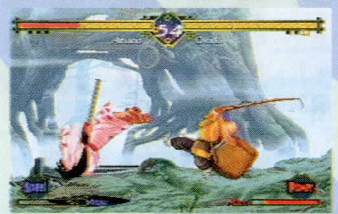
龜舞·天

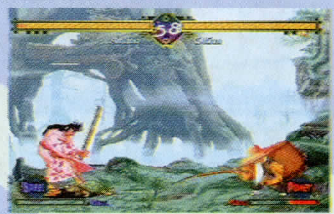


前跳作拋物線式轉動的中段突擊技，起動快，攻擊力低，應用於輕攻擊連續技組合，擊中對手後有倒地效果，亦能防禦崩經常擋格之對手。但在近距離狀態下被對手擋格的話，由於背向對手着地，所以會出現很大的破綻。

釣果大良

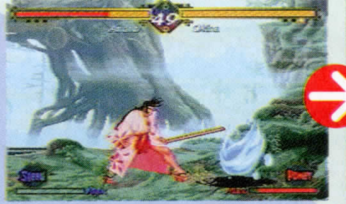
以釣竿拉倒對手的指令投，由於是投技判定，所以不能防禦，當中按掣不同，釣竿的位置判定亦有異。A掣是近距離位置，用於通常技CANCEL組合；B掣是中距離位置，範圍較狹窄，落空時硬直時間非常長；C掣是遠距離位置，接近畫面端之範圍，而落空時硬直時間比B段位置更長。





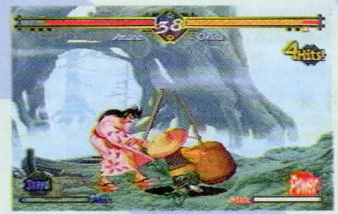
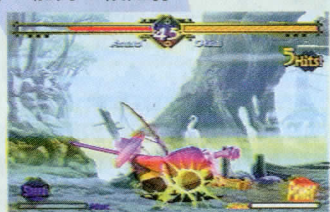
無功用

突然消失後於對手上空降下作奇襲攻擊，空中防禦不能技，起動慢，硬直時間較長，易遭受反擊，實用性不大的必殺技。



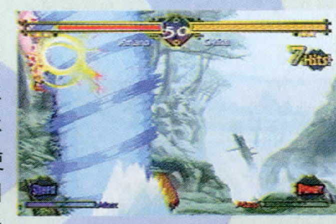

龜舞・地

昇華對應必殺技（第四段），抱着魚籠作回轉的體當攻擊，輕攻擊起動時間快，可組合於連續技中，但擊中對手後不會倒地，被擋格後破綻較大。重攻擊起動時間較慢，不能應用於連續技組合之中，而最後一段擊中對手有倒地效果，此外，兩者在移動中皆可以以控捍操縱轉動之方向，當中「技」劍質控制性能更較「力」劍質為佳。還有龜舞．地亦能作DOWN攻擊使用，在通常角色下為一段，但天野 漂情況則較特殊，能夠三段追打。

玄武之咆哮

超奧義，抱着魚籠回轉引動巨大龍捲向前攻擊，將對手捲上空中，起動時間稍慢，不能在通常技組合中CANCEL使用，由於收式時空隙太大，因而較適用於昇華必殺技後和先讀對空中使用。



玄武之怒

潛在奧義，由籠中放出四神之一「玄武」作突擊，在跳出時擊倒對手，再施以踐踏，破壞力高，與玄武之咆吼同樣起動時間慢，對於通常技組合有着一定的限制。另外，「玄武」於空中落下時，為中段判定，這點可要注意。



劍質講座

「力」劍質・連續技

其之一

空中A『→』站立A『→』釣果大良（A段）





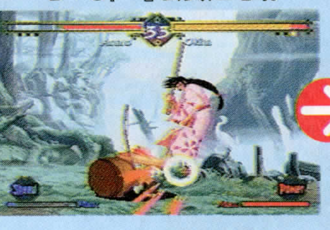
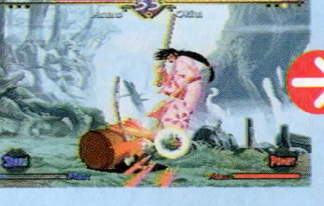
其之二

對空防禦彈『→』玄武之怒



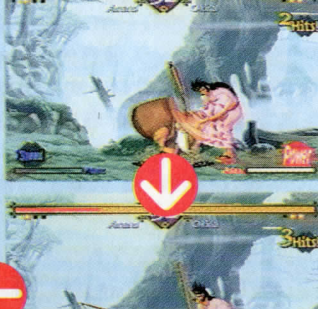
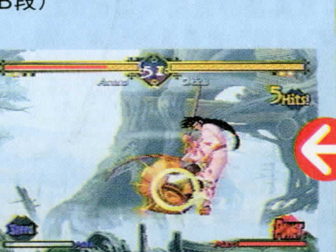
其之三

B＋C『→』玄武之咆吼

其之四

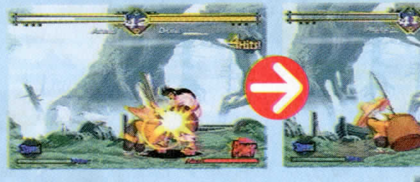
空中B『→』站立B『→』龜舞．地／龜舞．天／龜笠（A或B段）

昇華連續

其之一

重龜舞．地（4 HIT）『→』昇華 玄武之咆吼



「技」劍質・連續技

其之一

空中A『→』站立A『→』釣果大良（A段）

其之二

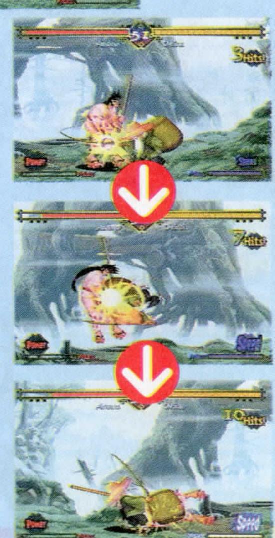
空中A『→』蹲下A．蹲下B『→』釣果大良（A段）／龜笠（B段）

其之三

空中B『→』←＋A．A．A．B『→』龜舞．地／龜舞．天／龜笠（A或B段）

亂舞連續

龜舞．地（×α）……







主持人：黑戰士—阿基

製造商：彩京
AD／STG／2P

鳴謝：遊戲機城／威利電子遊戲機有限公司

彩京的兩個第一次！ZERO GUNNER

邊兩個第一次呀又？

(1)這是彩京的第一個3D立體遊戲，是使用世嘉的MODEL 2底板開發的。令人驚訝的是，《ZERO GUNNER》的畫面十分漂亮，一點也不似是第一次推出立體遊戲的公司之作品；(2)這亦是彩京的第一個直昇機射擊遊戲。在彩京以往的射擊遊戲作品中，雖然有一些直昇機或類似直昇機的戰機，但像《ZERO GUNNER》這樣，三架可選用的戰機都是直昇機還是第一次。

有故事嗎？

2016年，世界各地不斷出現有極強武裝的恐怖份子作破壞活動，令到全世界進入了第一級戒備。這時，特殊僱傭兵部隊「ZERO」便奉命出動，希望能令世界回復和平。「ZERO GUNNER」的意思，是因為「ZERO」部隊的戰機全裝了「ZERO GUNNER SYSTEM」這種使作戰時不需要砲手(GUNNER)，但同時又能提高目標破壞率的系統。因為戰機不需要GUNNER，所以便叫做ZERO GUNNER。

難玩嗎？

方向桿是用來控制自機方向的，另外有一個發射掣及「大彈」掣。當按發射掣時，自機上的機鎗便會朝機首的方向掃射；若按住發射掣不放，在機首前方的目標上便會出現LOCK ON(鎖定)的標誌，而在畫面左方的「LOCK ON TIME棒」便會一直減少。在「LOCK ON TIME棒」減至零之前，自機會不停的攻擊被鎖定了的目標。解除LOCK ON的方法有二：放開發射掣或目標被擊破。當擊破某些特定的目標後，便會出現「POWER UP」或「BOMB」的ITEM，只要取得該ITEM便能強化自機或增加「大彈」的數量。若在遊戲時自機觸及任何目標，便會出現「POWER DOWN」的情況，令自機的攻擊力下降。遊戲共分四個COURSE，包括歐洲、北美洲、亞洲及為高手而設的「EXPERT」。每個COURSE皆有5版，而每個COURSE都是獨立的(即玩爆任何COURSE後都不會玩到另一個COURSE)。




■有三架強橫的戰機給你揀

■總共有4個COURSE

■各位團友，在我們下方的便是萬里長城……


■……右手邊的是比薩斜塔……


■只要LOCK ON了，就算走到敵機後方也會「死咬不放」

■撞到敵機會POWER DOWN


■在我們右手邊的是自由神像……


■……下面的是成田機場……



電視遊戲對青少年是否有害無益

無敵女子高中生，地之魔裝機神駕駛員－－－貴家澪，再次出戰。

電視遊戲對青少年絕對不是有害無益的，而且益處有很多。以下舉例說明：

現時最受注目的應數《超級機械人大戰F》，玩此GAME益處甚多。作為模擬戰略遊戲，當然能訓練玩家調兵遣將作的能力，若日後發生第三次世界大戰，或許就有出色的軍事指揮家是因為玩得超級機械人大戰多而練到有杰出的軍事頭腦。其次有訓練玩家耐性的作用，因為玩超級機械人大戰難免會RESET，尤其是兵力不足又面對強敵時，更可能會有無數次的RESET，RESET時間再加上讀碟時間，少D耐性的玩家或許會因《F》的吸引而繼續努力下去。(雙倍EXP)《F》有優秀的聲優，玩家大可以欣賞一下名聲優，又可以學習一下日文，最少都可以學會兩三句口頭禪(教主按：好似某少尉)，還可以利用卡拉OK模式唱一下名作卡通片的主題曲。

名作《F.F. VII》也有很多益處。RPG GAME通常需要長時間玩，(本人玩此GAME時間滿了還未玩完)，因而也能使玩家耐性值提高。此遊戲中又有很多不同益處的小遊戲。俾D心機和耐性去養大腳鳥(陸行鳥)，可以訓練你成為一級練馬師，養成後，又可以去參加斗跑大腳鳥比賽，有機會做一級騎師。在遊樂場中，拗手瓜機和投籃機有訓練手指敏捷程度的作用，有些小遊戲是同時訓練反射神經和手指靈敏度的，如蹲下起立，步操、軍操、脱身和開火車等，3D過山車和奪取神羅潛艇可練習射擊能力。電單車追逐戰可提高開電單車的技術。又有可鍛練戰鬥指揮能力的禿鷹堡模擬戰等等有益的MINI GAME。

《便利店時代》是想開便利店的人應該玩一下的。從白手興家到建立連鎖便利店王國。雖然只是遊戲，但要顧及到的地方，遊戲中大部分都如實反映出來，從最初選地點、起屋、買牌、買冰箱貨架等艱辛創業，出盡法寶，想盡辦法拉客仔和找好員工，為提高客戶評價而用盡腦汁，守業果然更難。如果你能玩爆這只《便利店時代》，對你經營便利店是絕對有很大的幫助。

《怒首領蜂》是一只挑戰人類神經反射極限出色的射擊GAME，那前所未見的瘋狂密集子彈是連《雷電》也比不上的，尤其是想與最終鬼畜兵器〔火蜂〕過招的人，若能達到那苛刻的條件，那就能進入最艱辛但有最多EXP的神經反射和避彈藝術極限練習模式，引用少年阿三真實告白第二十話－－就算係幾迫都好，都依然會有出路！若玩者能通過這非人通的試練，(本人用了數次「必回避」才勉強將其擊倒)

其神經反射一定已經升到最高LV，也必定領略到究極之避彈藝術真諦。對玩家以後運動，打機(找窿路)等都有莫大的益處。(成為"強化人間")

《創造職業球會2》是比上一集更優秀的模擬球會GAME。玩家作為領隊要到處找有錢的贊助商，挖角有能力的隊員，經過地獄式訓練後，(以無數次RESET)贏取比賽，無一不考驗玩家作為球會領隊的才能，為有志成為球會領隊旳人作先行訓練，為無力成為球會領隊又想一嘗當球會領隊辛酸的人提供一個好機會。

玩電視遊戲還有很多其它益處，如玩《盜墓者》能訓練尋寶能力，玩拳皇等格鬥遊戲有助於必須動武的時候，玩得賽車GAME多，考牌都易D，等等多不勝數，不能盡錄。

重申一句，玩電視遊戲對青少年是有益的！

BY貴家澪

WHY？點解今期嘅題目咁「奇」「呢」架？唔通遊戲誌想比亞視嘅"一級奸爸爹"最「奇」「呢」電玩雜誌？(哈！開玩笑啫，請唔好介意，"一級奸爸爹"都冇咗個評選啦！不過今期嘅題目又真係同以前出嘅題目嘅風格有的出入喔。)

好！廢話少講，等我來發表下我對"電視遊戲是否對表少年有害無益"嘅想法啦？講真果句，睇得遊戲誌嘅人都係玩GAME友，而我都唔例外，玩GAME友有乜理由會話電視遊戲會對我地有害㗎。但係話電子遊戲冇害又唔得，點解？睇下報紙啦？報紙成日(？)都登的GAME友打到盲，打機打到返屋企偷錢......嘅報道。以上嘅報道，我雖然唔知道有冇作大成份，但有一點可以肯定，就係電視遊戲對我地青少年係存在一定的不良成份(唉！咁樣睇黎，真係講佢有害又唔得，冇害又唔掂)。

就咗解決這個咁傷腦筋嘅問題，為了可愛嘅100大元。

我幾日來都吃唔安，「訓」唔著啊陰公(作大，唔駛哩)。不過，好似我英明神武，學識過人嘅天才係唔會俾如斯問題難倒嘅！啊！俗語都有講"三個臭皮匠，頂個諸葛亮"合多人之力一定可以解決問題，哈！哈！哈！我真係聰明，咁難唸野都比我唸倒(體內發傻之血發作，已轉職成自大狂！)

幾日來，我四出打探，歷千山萬水，終於調查到幾位GAME友對電視遊是否有害嘅想法，現將我所調查到嘅資料公布如下：

打機嘅害處：(最基本嘅害處)打機打得耐會近視，打機會影響學習，打機會浪費MONEY，打機會浪費時間，打機會浪費精力。......(最「奇」嘅害處)：女仔玩暴力GAME日後打老公，打機會離間自已與雙親感情，打得多暴力GAME與BLUE GAME(即係咸GAME)會犯罪！？成日掛住打機不理GRIL FRIEND會失戀(？)。打機會快人一步(弊！寫錯野，唔好意思！)

打機嘅好處(最無聊嘅好處)：打機可以放鬆心情(又話打機會浪費精力？)打機可以娛樂大眾，打機可以鍛練手指嘅敏捷度。(真係認真無聊喔？←代讀者講啊)

(最弱智嘅好處)：打機可以增長智識(咁樣仲駛鬼讀書

咩）打機可以識多的FRIEND。（唉！佢地嘅意見真係無聊兼弱智，一的都幫唔倒我，搵佢地真係哂氣。咁你又寫晒佢地意見出來，本人.......）

咁樣睇嚟，好似電視遊戲對青少年有害多過有益，咁樣真係應晒句古語：勤有功，戲無益，但係大家唸下，係唔係一樣玩具或一件事物可以使人變壞？比如食白粉，如果你食，咁便係會累你一世，如果你唔食，的白粉點害倒你呢？電視遊戲都係一樣，如果你打機當食飯，咁電視遊戲當然對你有害，但你響工作學習完畢打番一陣機也未嘗不是樂事一件。

總之，打機要分清時候，唔好響唔應該嘅時候打機，同埋唔好過無沉迷，當然仲要兼顧好學習（成績好，零用錢都多的啦！有冇錯先！）。做到勤有功，戲亦有益，咁樣，你就可以對住D食古不化認為打機有害無益嘅爹爹媽媽，先生主任大聲講句：「打機冇害！」OK廢話講完，收筆。

著白衫唔帶紅帽嘅TERRY上

GAME 畫廊



佳作獎

初號機與碇真嗣
BY凌健雄（M）
線條勾畫得非常不錯；機體與機師宜配合得有前後分明的感覺，可考慮為初號機配上紫色調



優秀作品

鷲羽
BY蘇子軒（M／14）
鷲羽的自信本色表露無遺。基本上沒有大問題，多加留意右眼的位置右手，也顯得有點不自然



讀者評壇分類廣告

《獨臂戰機》

《獨臂戰機》是SQUARE的第一隻射擊遊戲，較特別的是它沒有了一般射擊遊戲POWER UP系統，只可換取GUNPON，玩法未免過於千遍一律，一成不變。雖然如此，但以SQUARE的風格而言，她一定會採用立體多邊形畫面來製作，所以畫面有一定程度的壯觀。對於不多接觸此類型遊戲的我來說，偶然試玩，便不斷地被它蔚為奇觀的畫面所吸引。

機體選擇有三種，本人較喜歡Endymion FRS MK.III，因它在操作上最為簡單，但因此火力可能較弱。至於GUNPON方面，當然選擇究極兵器FLASH，此GUNPON雖然彈數較少，但與首領對戰時可發揮前所未有的威力。而且，機體的速度可由玩者自由地隨意選擇。另外，當完成一定的條件，便會出現分支路，也有設定Secret Point，可使玩者燃起鬥志，一玩再玩。

最令人出人意表的地方是遊戲的最後一關，敵人是友軍，兼且也是獨臂戰機。首領更利害，有點兒像高達，攻擊方法多且亂，試問小小的戰機又怎可與機動戰士硬拼呢？最後，可惜之處是不能雙打，而且Secret Point難以找出，想取得十五個Secret Point以得到懂Power Up的隱藏機體確實不易。

PS隨著讀者評壇分類廣告的讀者所投稿的字數越來越多，因而本人有小小的提意，希望教主能在百忙之中，能夠從讀者評壇分類廣告中跟據稿件的字數〔內容〕，把稿費調校到最低三十元至最高五十元。

讀者Jack Tomson

SS《GRANDIA》

RPG勁作《GRANDIA》終於推出了，我相信玩過此GAME的朋友都知道，這GAME無論音響音效CG動畫都是相當不俗。背景全是以多邊形來制作，而且還可以任由玩者自由轉換角度，十分自由及痛快，遊戲內每一個系統也造得十分特別。尤其是，戰鬥畫面十分有趣，利用能量棒來作出攻擊。真是一隻十分好玩的遊戲，我用了五十多個小時來玩，終於打爆了。這是一隻非買不可之作。
評分10分

讀者敬生上

《BURGER BURGER》評分：8分

這是一隻和《便利店》很相近的遊戲。玩者需要經營漢堡包店，而你的成本是五十萬日圓，而最多可以去到二十億日圓（本人試過）。但是，畢竟這是一隻育成遊戲，節間的節奏會比較慢一點。但這遊戲可以「飛時間」，飛到下次有事件發生的時間，再停下來讓讀者處理事件，真是很方便。最後要一讚的是：這遊戲可以供玩者自己製造漢堡包，使遊戲生色不少。

讀者火爆龍上

玩罷 SQUARE 遊戲的感覺

SQUARE早已在任天堂紅白機年代令筆者留下印象，除了其名稱之簡單直接外她所曾推出過的遊戲當中有不少是絕妙作品，譬如最初推出的ARPG《KING'S KNIGHT》、磁碟版的3D RPG《魔洞戰記》、橫向ARPG《HAO君不思議之旅》和RAC《HIGHWAY STAR》等。雖然直至87年末的強勁班底代表作《FINAL FANTASY》面世後坊間玩家才開始留意SQUARE，可是也還未算太遲，起碼從那時起已有不少題材較成熟的遊戲推出，眾所週知在超任年代的《FF 4》至《FF 6》、《ROMANCING SAGA》三集和《聖劍傳説》兩集甚至是GB的《SAGA》三部曲均是大熱賣的人氣之作。

姑勿論前年SQUARE離開任天堂投向SONY的理由是甚麼，從《TOBAL NO.1》推出開始各位可以從其每隻遊戲看出SQUARE的目標並非只是一間普通的軟件生產商，而是有點像荷李活電影商那樣專拍BLOCKBUSTER，近乎每款遊戲都有必然的賣座元素。先説回《TOBAL》吧，沒錯，遊戲本身不算差，但又為何要附送《FF 7》的體驗版呢？相信玩家們（包括我）無不被那場以當時計超高質素的CG OPENING嚇得目定口呆吧！根據資料《TOBAL》兩集在日本的銷量分別是80多萬和40多萬，心水清的朋友會知道超過半數的買家是為了這隻體驗版才買《TOBAL》的，當然SQUARE為首作打響頭炮這樣做也是無可原非的。可是，當買下《FF 7》後便沒有心機再繼續玩，原因是在《FF 7》裏有太多經精密計算而衍生的環節，例如迷你遊戲、鬥技場和飼養陸行鳥等，最令筆者討厭的便是為求延長遊戲壽命因而設計一些浪費時間的「儲蓄」情節——遊戲不知不覺地會灌輸玩家一種「儲齊一套等級MAX的MATERIA」的訊息，當然並非每人都會這樣做，但可以肯定有不少玩家用了百多小時來儲齊MATERIA。至於同一情況亦發生在《FFT》身上，當各位看過攻略本後便無一不會破口大罵，因為當你知道取得源氏裝備的唯一辨法就是靠運，玩這種沒有技術需求的遊戲倒不如去買六合彩還好了，真令人懷念玩《火焰之紋章》那時的超技術表現呢。

雖然玩過（或看過DEMO）各SQUARE都有一種感覺：「唔，播片好靚，玩法幾吸引，畫面音效好」，但係這些都只是在玩該遊戲不過3~5小時的感覺，像筆者初初玩《FRONT MISSION 2》那時都是這樣想，之不過不久便出現問題——讀碟慢不特止，完成不明為何雙方機體對峙時可以在戰場上走來走去踩ROLLER？！眼見敵方飛彈將近也臨危不亂，竟動也不動吃掉它？！唯一可取的是其中有特別情節的版面真是需要戰術，比前作亂打都爆機好少少。幸好《SAGA FRONTIER》整體上較為理想，和《RSG3》相比真是收錄了7個故事，雖然每篇俱短但能夠做到故事上的較大分別，其中RED那章的架構更是無話可説。

無論如何，筆者也希望能再次玩到《HIGHWAY STAR》和《HAO君不思議之旅》這類極富心思的遊戲，當然盼望《FF 8》不會再步前作的後塵——只求外表不求實際，這樣只會成為筆者CD櫃內的收藏品。（福田）



■《SAGA FRONTIER》是去年SQUARE較為出色的作品之一

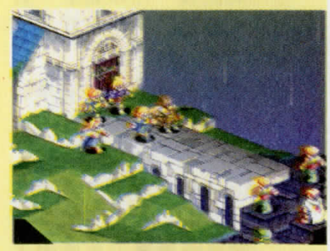
論 SQUARE？！

「SQUARE」這個名字相信有很多機迷都不會陌生，《F.F》、《SAGA》都是這間公司的作品，大家覺得他們的作品如何呢？而筆者就覺得其推出的作品都有一定水準，筆者也玩過不少，例如是《半熟英雄》、《聖劍傳説》等真令人回味無窮。而近來「SQUARE」在PlayStation推出過的GAMES，相信最令人震驚的就是《F.F 7》了。筆者也曾聽過不少人説《F.F 7》是最好玩的遊戲，但真是最好玩嗎？雖然筆者覺得它的CG畫面確是有一流的水準，但是看深一層，其遊戲性就並不見得理想，若用回以前的《F.F》來作比較，以前的《F.F》就好玩很多，當中有不少秘密，都可在GAME中看到提示，給玩者一個好奇心去尋找，可是《F.F 7》就不同，就像最後的LIMIT技般，GAME中全無提示，要玩者自己在無線索的情況下尋找，至於最強的魔法，就要刻意提升MATERIA來換取，雖然玩者有權不升MATERIA，但這樣會令到玩者兩頭不到岸。他們這樣無非是為了擅長GAME的壽命而已，但這對玩者來説，似乎有點無理。

另一個可惡例子——《F.F.T》，筆者也曾聽過有人説它是最好玩的SLG遊戲，但我就不認為如此，原因比前者就更加多。在筆者起初玩時，覺得遊戲初期的職業系統都好好，職業的能力值上尚算平均，可是到了後期遊戲中所出現新職業使到職業的能力值變得不平均，尤其是算術士，這職業的能力設定強得過份，遊戲的難度再不是甚麼一回事。另外最令人氣憤的就是其隱藏角色、最強的武器和隱藏的ABILITY，若玩者要得到這些東西的話，那就慘情（這是筆者的感覺），取任何東西要RANDOM，甚至落多一層DUNGEON又要RANDOM，1/ 8的機會率又有，1/ 1000的機會率又有。嘩！究竟這GAME的目的是玩人的幸運？還是技術？真不希望再有這種GAME出現。

接着就是剛出不久的《陸行鳥之不思議迷宮》，這遊戲的人物造形可説是天下無敵，利用人見人愛的陸行鳥作主角，可是玩起來就真夠「可愛」，迷宮的結構來來去去都差不多，亦是取甚麼又是RANDOM，一直無止境的玩下去，筆者玩到五十多層已想睡，真不想玩些甚麼都要RANDOM的遊戲，沒有難度可言。

其實回想以前的遊戲，像《LIVE A LIVE》般有多段故事，又無RANDOM的系統，一隻正常的RPG，玩這些才有價值，不是靠運氣，而是技術。真希望日後的遊戲不會犯同樣的錯就好了。（MS）



◆《F.F.T》真的是最好玩嗎？

教主按：兩篇文章有異曲共工之妙，難道二人⋯。

電視遊戲信箱

黑手有話說（呢次認真嘅）……

很多謝竹末日子、MICHELLE、讀者和其他一時記不起的其他朋友們的聖誕卡、圖畫和你們長期的支持。和其他前輩相比，黑手不論時間還是技巧上都遠比不上他們，不過黑手希望能在這裡建立一個清晰而獨立的形象，讓讀者們有問題時很自然便會想到找「幕後黑手」，不知道點在這些日子以來成功了沒有？毀譽參半？無論如何，在這裏再一次向所有曾支持過黑手(不論來信有沒有刊登、答案有沒有幫助)的諸位致謝！

叫我黑翼公主……

親愛的幕後黑手先生：

您好嗎？真多謝黑手在上期答應小女解答SFC的舊問題！我以準備了一些麻煩的(S)級問題給黑手解答，希望黑手不要說「愛莫能助」便好了。

1.在SFC裡的《龍之戰士I》怎樣才可以找到(龍之劍)、(龍盾)、(龍頭盔)和(龍鏡甲)？(求求你一定要助我解答這題)
2.在SFC的《龍之戰士II》怎樣可以找到「土之合體人」？
3.為什麼遊戲普查的禮品沒有送SATURN主機？
4.在PlayStation的FINAL FANTASY VII有沒有辦法令「艾雅莉斯」(←黑手註：原文中妳寫錯字了)復活？
5.在63期您解答了我的信，本來是十分開心，但你們將我的名由黑翼變成黑幕又將小女變造小文，看起來好像怪怪地，但我了解到你們的工作時間太長，所以會有小許錯誤，希望不要再弄錯我的名啦！

希望幕後黑手先生能解答我的問題！！！

祝電視遊戲信箱可以加版！

祝GPM全人出雙糧過一個快樂的聖誕！！

飛翼族黑翼公主妮娜上

飛翼族黑翼公主妮娜(這次沒有打錯了吧？)：

很多謝你的來信，不用客氣啊！這些問題嘛，還難不到我……們的MS大人(~啊呵呵呵~~)

1.「SFC」的《龍之戰士1》中，所有龍的裝備(包括龍之劍、龍之盾和龍頭盔)都是在世界各地的井裏釣到，至於龍鎧甲就在春之村(春の村)的鴨池裏釣到，但是在這之前必須到音樂之國(音樂の國)的寶物庫取得萬能魚竿(さくみのさお)，然後裝上這魚竿到達以上地方就行。
2.在「SFC」的《龍之戰士2》中，你可在「共同體」中找到。

(以上答案鳴謝：降龍之戰士MS大人)

3.抱歉，因為SEGA沒有贊助我們，如果有的話一定送！
4.真正復活是沒有的，即使用不正當手段(BUG)令她「不死」，也改變不了故事，所以黑手只能說句：節哀順變……嗚嗚……廠方好殘忍……
5.抱歉……黑手以後會儘量避免……正所謂「手忙腳亂」……不…不對……黑手在說甚麼？！

幕後黑手

《機械人大戰》痴迷者

幕後黑手您好：

我是一名大陸讀者，這回是初次來信。(我使用的簡體字能看懂吧)，我閱讀貴刊的時間不長，我從51期才開始購買，現在手頭上的最新1期才是58期(因本地書到的時間大約比香港晚1－2個月)在此先對您及雜誌書全體成意致以問候。

我此次來信并非有遊戲上的疑難問題，而是為了自己本人一自私，本來此事應與尊賣店電話聯系，但以上週到本週我去過6次電話，沒有一次打通。(也許兩地通訊還未完善)。并且，我本人也想把此事說清楚一點，故來信打擾各位了。

我是《機械人大戰》系列遊戲的痴迷者，本人也知道對此如迷戀的確不好，但本性難以改變了。開始是去年3月前知，我從本地雜誌上得知《魔裝機神》的即將發售，立時興奮不已，但後來得知只有卡帶版，而當時大陸這邊書本上沒有這樣的業務，且去年我又面臨大學入學考試，此事只好擱下。升學後，我想關這盤卡帶的念頭從未斷過，從去年9月到今年3月，一直適過各種方法，但國內始終沒有結果。今年不見國內一家GAME打店答應替我從日本訂貨，我并交了700元人民幣，過了兩1月還未有回音，電話詢問後對方回答“貨還未到”，一直到了六月份，對方告知貨已寄了給我？但到了九月份，連影子也未見著，最近連那家店已經消失失跡了，此外我才知道自己上了當，後悔失望之心情無法說出。

數日前從《遊戲誌》57期上，TV GAME信箱中，看到了一個關於《魔裝機神》的來信，在當時便產生了一個念頭，今日抱著最後一個希望來信。從書中，我大約估計《魔裝機神》這卡帶在香港能買到或能代為訂購，本想聯絡尊店，但電話未打通，故只好向編輯部去信。我有一不應當的希望，請您給我回一封信，告知能否通過尊賣店或從日本訂貨購到《魔裝機神》，不論是什麼辦法，並且不論什麼辦法，並且不論什麼價格，只要可買到，我就心滿意足了，即使是別人用過的二手貨也可，只要能購到，或有一線希望，請來信告訴我郵購方法，一定啊！我將終生對您或(您們全體)感激不盡！

魏川（我已附上回信信箱，在此，感謝您能閱讀我的信）

魏川：

首先要說句抱歉不能為你回信，而閣下的問題，黑手深感抱歉之餘亦不禁慨歎該商戶之卑劣；說回正題，尊賣店是可以為閣下辦理有關訂購的，只要填妥表格(在尊賣店廣告那一版有)，附上支票／匯票(港幣銀碼)即可。有甚麼訂購上的問題可以致電2391-1067遊戲誌尊賣店查詢。不過太沈迷的確不是一件好事，始終「遊戲」是一種消閑娛樂嘛！千萬不要為此荒廢了學業／事業啊！

幕後黑手

第一期就開始買……

DEAR GAME PLAYER：

我是GP非常長期讀者，由你們第一期就開始買，中途因為換機，(超任換SS)所以斷了十幾期，我是第一次來信，我有點意見，希望你們可以留意。

1.雖然現在只有PlayStation、SS同N64可以講，但我們希望你們每期最少都介紹一下GB的GAME。
2.介紹GAME方面，PlayStation多過SS是意料中事，但在攻略方面，我個人認為有點偏重PlayStation。(最近雖然有點改善)
3.攻略太慢，例如GRANIA，你們一出我已經打到冇雷公咁遠，出第二攻略，我已經打爆機了，所以我覺得攻略只需單短直接，清楚明白就可以了。(最好攻略多一些

SS，RPG，因本人喜歡）
4.HYPER電腦遊園地的確做得不錯，如遊戲可介紹一兩個攻略會更好。
5.整體來說，這本書很不錯（價錢輕手D會更好）我比75分，25分是我綜合咁多期以上比的意見。
祝銷量上升！
PS.整多D抽獎呀！

BY：皇者

皇者：
很多謝你的意見，GB的遊戲方面，我們也會報導，不過有關GB的資料比較少，而且依重要度來排，GB會比較次要，在每期也「爆版」不夠位的情況下，很多時都會成了「犧牲者」；而偏重PlayStation方面，其實很多時我們是以遊戲的吸引程度來作取捨的，而SS受的遊戲數目比PlayStation少，難免會出現這種情況；有關攻略進度慢，原因有很多，其中日本方面的限制是最主要的，例如最近的《GRANDIA》就是一例，原本有關方面是不希望我們「爆機」的，現在幾經爭取之下才可以，不過時間上已慢了很多。而事實上TAZ君是可以兩期爆機的，不過若這樣的話，不是回到以往「老翻書」、「海賊書」的年代嗎？況且我們要明白到，一隻籌備經年的大作，誰也不希望給人一下子「打爆」吧？而且玩得快難免會錯過了遊戲中的一些細節（黑手的朋友就貪快錯過了一段重要對話而浪費了一句鐘去「撞」密碼），雖然不敢說我們的是最齊的，但我相信TAZ君的攻略是暫時本地製作中最好的一份。而且有些資料是日本雜誌都不能刊登的。至於價錢方面，黑手也不便多說，只可說現在我們已訂在一個合理價錢（每期連附錄近200頁的！）最後，希望閣下繼續支持我們。

幕後黑手

MS果然是量產的

幕後黑手：
小弟首次來信，如有錯誤幕請見諒。
1.REAL ROBOTS ATTACK會否移植落SS？
2.超級機械人大戰F完結篇會否加入VIRTURL. ON和新世紀高達X系列嗎？（真希望史上最強的GUNDAM DOUBLE X決戰零式系統和VIRTURL. ON在我眼前破壞月球遺跡。）
3.高達X的主角叫什麼名字？（中文譯名）
4.拳皇97街機版何解八神會留氣給神樂？
5.你鍾意高達的新世紀X系列嗎？
祝銷量蒸蒸日上。

一部還未被破壞的 MS —— GUMDAM X

GUMDAM X：
1.暫時未有有關消息，不過可能性不大。
2.應該不會，黑手也很想……不過大概也只得個「想」字而已。
3.有人譯作「卡洛特」。
4.這個就真是給你考起了，詳細原因並不清楚。
5.站在高達迷和科幻迷的角度，實在不太喜歡它太誇張的設定。那些殖民星像下雨般的落下的話，地球不移位才怪呢！（一個殖民星直徑6公里，全長30公里，柱立在地上的話可以到達大氣層的成層圈！）而且只過了15年就復元……不過，黑手倒很欣賞它的支葉情節和其中的角色，像AIRMASTER的駕駛者（抱歉忘了名字）對家人的關心、花花公子原來也有專一和長情的一面（他的愛機原本是他女友的）、還有一直暗戀着艦長的副艦長、當然還有主角和蒂花這對小戀人……

幕後黑手

有無見過殺人樹熊？

TO：電視遊戲信箱
幕後黑手大人：
我是澳洲的遊戲誌讀者，以下有些難題請多多指教。
1.如PlayStation和SS改了機玩正版碟，會不會壞機？
2.如改機後壞機應怎辦？
3.PlayStation和SS是用甚麼LANS？是不是CD PLAYER的LANS？
4.哪裡有售櫻大戰的SAVE CARD？香港？澳洲雪梨？價錢如何？
5.SEGA的128 BIT機稱甚麼？何時推出？是不是玩CD？有甚麼特點？
6.遊戲誌的網址是甚麼？
7.遊戲誌尊賣店有沒有海外分店？有的話在哪　？
8.我想訂購遊戲誌，但看了第65期的電視遊戲信箱後才知道會不時寄失，其實那可不可靠？
9.遊樂誌，有沒有海外訂購的服務？
10.我希望遊戲誌，報多些SS GAMES及其他新機的情報？！
祝幕後黑手大人工作快樂，身體健康，打機永遠NO.1！

小志強上

小志強：
1.由於不知改裝過程中對主機造成甚麼影響，所以很難說會不會壞，不過還是支持正版吧！
2.抱歉了，愛莫能助。
3.應該是。（特別是PlayStation的）
4.這個……抱歉不清楚雪梨那邊的情況，香港這邊還是不易找到（時有時無）。
5.雖然美國SEGA方面已証實了有新主機，但現時很多消息都是傳聞，想清楚知道可參看我們由62期開始的有關報道（當然還有日後的啦！）
6.抱歉我們還沒有網址。
7.只得一家，並無分店！抱歉要你失望了。
8.由於現在採用了掛號，所以應該不會有寄失的問題的了，放心吧！
9.這個就沒有了，抱歉。
10.一定一定！多謝你的意見。

幕後黑手

花迪瑪在何方？

'Oh, return a Fatima to me'

幕後黑手先生：
本人首次來信，有點問題向閣下請教，希望不要被投籃吧。
1.我剛完成SS的《SUPER ROBOTS WAR F》，在最後一話「ハーマンの影」解決掉キュベレイ，為何卻得不到強化部件‧ファティマ？（我並沒有以クワトロ向ハーマン說得）
2.我曾在某本地動畫雜誌見過赤目黑龍先生的名字，不知貴刊的赤目黑龍先生是否前者？
3.SS的《銀英傳PLUS》中，當我把三、四個艦隊留在首都星系以外的星系待機，那些艦隊的補給值不斷下跌，繼而使遠、中、近的攻擊力都下降，為甚麼？應該怎樣避免？
4.SS《SF Collection》的SF Zero 2 Dash怎樣才可以1P、2P一同VS電腦？
有勞你解答問題！
祝工作順利！

マク・シミリアン

マク・シミリアン：
1.不知你是否用暴走初號機去打？因由它打倒的敵人是沒有錢和強化零件的。（附帶一提，我們用別的機打是拿到的）
2.是的，正是那條（？！），我們是不會亂用別人的名字的。
3.你有沒有注意那些星系的經濟力？如經濟力低的話，是無法負擔的（好像只有首都能負擔得了）。而補給值只要不補便會扣，是很自然的事，勤些補給吧！
4.沒有的，這正是稱為DASH而不是ALPHA的原因。

幕後黑手


《遊戲誌》嚴重、鄭重、隆重聲明
我哋要
請人
如果隨便攞塊磚掟落街都可以掟中幾個嘅，佢一定唔係《遊戲誌》嘅編輯。所以，如果你自問唔係啲好容易俾磚頭掟中嘅人，對電視遊戲有非常了解，我哋極之希望你嚟應徵做《遊戲誌》嘅編輯。
歡迎大家喺每日早上10時至下午6時打電話2380-2223搵張小姐約見面試，
我哋會話俾你聽點至可以獲得投身《遊戲誌》嘅機會。
招聘熱線：
2380-2223
警告：唔好隨便掟嘢落街呀！


HK XYZ
XYZ
第一本由《遊戲誌》編輯直接支撐的電視遊戲增刊誌
1997年1月30日
0
偽
遊戲誌
GAME PLAYERS
MAGAZINE
每本港幣n元
冰封兩年零八個月的秘密全面解封
遊戲誌七不思議事件
偽新GAME速報
超級蘿蔔頭大戰N
心驚膽跳的回憶
火車GO！
偽便利店時代2究極秘技
——炸彈商店
FIG＋SLG＋RAC＋RPG之驚典
《惡魔同棲人》一期過任責任攻略
偽打鑊甘重出江湖
《空想格鬥世界 幪面超人》出招表全面披露
ABO博士最終奧義
真米砲設計圖全面公開
真人實驗！！
《VIRTAUL ON》究極之玩法



心驚膽跳的回憶～我的情人是編輯（暫稱）

SLG 製造商：Capricorn 發售日：天使領受七盂之際
容量：要幾多就有幾多 售價：短暫人生 記憶：人腦
MEM Αλλ Πλατφορμσ

文：淫魂 © 1998 Capricorn Co., Ultd.

最近，淫魂收到絕對是全球獨家的消息，便是一間不見經傳的本地遊戲廠商Capricorn，正在全力地底製作一隻戀愛育成模擬遊戲，暫名為《心驚膽跳的回憶～我的情人是編輯》，據知會推出所有機種版本，當中包括Windows CE，究竟這遊戲有甚麼能耐？繼續看下去吧！

萬千寵愛在一身

簡單來說，遊戲中最大賣點之一，就是玩者控制的角色不再是一般的男性，而是一位可愛非常，對愛情充滿憧憬的小妮子，遊戲分有兩部分，首先是你在機緣巧合之間，認識了一本雜誌的所有編輯，由於你爽朗的性格，嬌柔的聲線動作，以及驚豔的容貌，旋即引起一眾編輯的熱烈追求，而玩者便要在芸芸的優質良駒之中，選擇自己喜愛的作為情人。

當然你不是只能選擇一個啦！大家有機會決定自己是否要一腳踏兩船，三船或四船，甚至乎是六隻聽命的小船。然而，遊戲並不如此簡單，因為在選擇的過程中，會有很多的事情發生，例如：原來目標對愛情比較膽小，你要作出多一些的暗示明說；實力非凡的情敵出現，你要和她奮戰角力？抑或轉移目標呢？又好像無意之間發現，你暗戀對象其實在羔羊的皮膚之下，藏有豺狼的真面目，你又要作出甚麼的相應行動呢？



如何解決問題？

遊戲的第二部分是，你們剛剛開始愛情生活之際，便踏入農曆新年的前夕，這段時期是各大雜誌最繁忙的日子，而你的男朋友也不例外。你當然希望剛相愛的他能夠抽些時間相見，但在這地獄周訓練的時期，大家都會面對很多的問題。他可能會奮不顧身，放下工作來陪伴你，卻又有可能已經達到所謂「有時間死，無時間病」的境界，你又會如何自處？你會盡力協助他度過這段苦惱的日子，抑或充分發揮大小姐的本色和權利？究竟直至最後，這枝愛情的小花朵是受到現實生活的蹂躪，抑或是茁壯地成長呢？完完全全在你掌握之中。



試玩．人生

大家是否有興趣試玩《心驚膽跳的回憶～我的情人是編輯》嗎？現在就有試玩的機會，正所謂「人生有如一場遊戲」，你可以在生活中汲取部分相關經驗，然後等待遊戲的推出，不過你又會否考慮先從遊戲中汲取經驗，然後用諸現實生活的呢？



註 所有畫面皆為開發畫面，可以與正式版本有所不同。

超級蘿蔔頭大戰N
獨家報導！史上最強新作

SRPG 製造商：眼鏡廠 發售日：1999年2月31日
容量：50 CD-ROM 售價：680日圓
MEM SEGA SATURN

TEXT BY蝦子麵小鬼

震驚！以周刊式發售！

由於《完結篇》出極都出唔到，眼鏡廠索性重新製作成《大戰》系列的最新作《超級蘿蔔頭大戰N》，暫時除了原定在《完結篇》中登場的機械人會全部出場之外，更新加入《機甲艦隊》、《超時空要塞》、《模型神童三四郎》同最新嘅《超魔神英雄傳》幾套作品，而更令人難以致信的是連「叮噹」亦會參戰！此外繼上次一GAME分兩次賣的創舉後，今次更會將全GAME100話分成50集，每星期一集推出！

新登場機體一覽

十五機合體（ダイラガー）

登場作品：機甲艦隊

能力不強但可分體，而且有15人份精神指令可供使用，比超力電磁俠更強！



■唯一有齊全部精神指令的一機

韋基利VF-1A（バルキリー）

登場作品：超時空要塞MACROSS

本身戰鬥力只有戰機級數，但忠於原著地附有修理裝置，會成為新一代「補給王」？



■遊戲後段會強化成裝甲韋基利

柔王丸

登場作品：模型神童三四郎

和超時空號相反，以系列中最小型機械（XS）的身份出場，不但是唯一遙控操作的機械，而且修理費用比大鐵牛更低！



■以魂＋「巴クラッシュ」一擊打敗第五使徒！

超時空號（マクロス）

登場作品：超時空要塞MACROSS

以1200米的全長成了系列中最大（XL）的機械，連亞加瑪都可搭載在內；氣力達130時可以變成強攻型使用「戴頓斯攻擊」！



■可惜精神指令只計古力華艦長一人

龍神丸

登場作品：超魔神英雄傳

體積和奧拿機械同級，攻擊以近身兵器為主，必殺技是比奧拿斬更強的登龍劍。

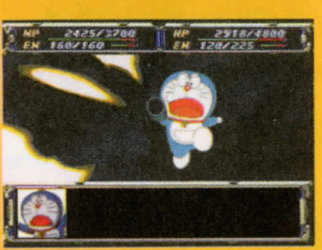


■最強必殺技「登龍劍」

叮噹（ドラえもん）

登場作品：叮噹

動畫史上最強的機械貓，也是遊戲中唯一的「人工知能」同伴，擁有遊戲中最多的武器（道具）。



■叮噹以「空氣砲」攻擊！





火車GO！

製造商：成許…　記憶：未必…
售價：不過…　發售日：黎明

SLG　MEM　PS 64

日本有電車GO！香港亦有火車GO！

籌備經年，耗資唔知幾多億港元的世界最大體感遊戲，將於不久的將來推出。由於機殼體形龐大，故遊戲將會在室外進行，令大家更能體驗到火車穿山越嶺的滋味。此外，遊戲更新增了一個名為「LEVEL UP」的系統，以下將作詳細介紹。

遊戲畫面





為了讓各讀者提供最新最快的消息，筆者本著「人人為我，我為人人」的精神，特別聘用了《天誅》中的主角(即頭頂中箭仍通街走的忍者，詳情請參閱第65期)，為各位東山再起、重出江湖，披露遊戲開發的情況。嗚呼哀哉！



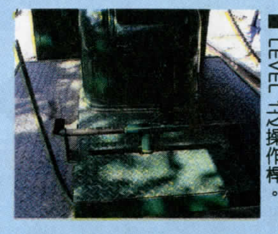
■ 駕駛室畫面。

■ 記得睇訊號呀。

「LEVEL UP」系統

筆者在截稿前，忽然接獲一份血淋淋、活生生的機密資料。內裡竟然是有關遊戲系統的內容，以及雞毛幾條。為恐防忍者已遭遇不幸，所以特別推出此珍貴資料，以慰其苦心。

從資料中可見，遊戲將會分為三個LEVEL，玩者首先要完成初級，才可進入中級；而可駕駛的火車亦會由汽油機車，升格為蒸汽火車。而從標題畫面上發現，能夠進入最高級者，應該可以獲駕駛電氣化火車。



■ LEVEL 1之操作桿。



■ LEVEL 1車廂外形。



■ LEVEL 2車廂外形。

身為忍者的你敬請留意：危險！速逃！

鳴謝：香港鐵路博物館、九廣鐵路

偽 秘籍技



1級猛料　足球變保齡球？！

遊戲：J-LEAGUE實況WINNING ELEVEN 3
機種：PlayStation

在遊戲模式畫面中，指向「EXHIBITION」後輸入：「○、X、←、→、←、→、↑、↑、↓、↓」。成功的話，遊戲會突然發出一段觀眾的噓聲，之後進入比賽，便會發現足球竟變保齡球，信不信由你。



1級猛料　全場炸彈？

遊戲：便利店時代2
機種：PlayStation

玩者首先讀出一個可以賣零食的記錄，然後遊戲中選擇「店舖改築」，之後再選開設最小的店舖；再將店舖外所有空間填滿，然後保存設計紀錄。重新遊戲後，取回之前的設計，竟然發現全場鋪滿了炸彈，快點走呀！



1級猛料　不動明王必殺彈

遊戲：TWIN STAR SPRITES
機種：Sega Saturn

在人物選擇畫面中，輸入：C鍵六次、B鍵三次、C鍵四次，之後便會有一聲音效，表示成功。之後，玩者在進入遊戲中，使用Bomb時，立即輸入：→↘↓↙←×2＋B鍵，便可使出這潛在必殺。



1級猛料　謎之語言

遊戲：PARAPPA THE RAPPER
機種：PlayStation
提供：FOX

大家有無發現到遊戲初初開始時，會出現一段段外星人的對話，令各位感到無所適從，又覺得非常恐怖的呢。原來各位只需要在標題畫面中，放入第66期特別版VCD，等三分鐘後再放回遊戲碟，便可知道箇中的秘密。



正月期特別攻略 DEVIL ROOMATE 惡魔同樓人

圖片來源：《ROOMATE——井上涼子》© 1997 DATAM POLYSTAR／ROOMATE PROJECT
《SOUL HACKERS》© ATLUS 1997
《GALS PANIC SS》© 1996 KANEKO CO.,LTD
《DEVIL SUMMONER》© ATLUS 1995

撰文：偽•惡魔召喚師二號
資料仔：B•仔



STORY

某日，一位不請自來的妙齡少女井上水京子來到尤喜志(遊戲主角)的家，哭訴自己身懷絕大的不幸，説什麼被父母遺棄、身患絕症、十日未食過飯、無家可歸、飢寒交迫，即將離開人世云云。貪戀女色的尤喜志見自己家中的小花(貓名)死了，便讓水京子留在家中。

想不到家中多個女人是這麼麻煩的，帶朋友回家雞啄唔斷不特止，水電煤氣食料費暴增三倍。水京子更惹來不少狂蜂浪蝶，害尤喜志(以後簡稱尤)收了不少無聊FAX和變態電話。經常不依時回家兼態度惡劣，不幸染上罵人興趣，講電話大大聲…。迷信又鍾意晨運散步，成個老太婆。最要命是迷上玩RPG，終日霸住部SPS，在機女兩難存的關頭下，尤選擇了機。但是怎樣才能趕走水京子呢？

就在尤最懵帳之際，他來到葛葉事務所對面的占卜屋求老妖怪婆婆指點迷津。老妖怪果然利害，一眼就看出尤的住所已被惡魔所霸佔，要剷除水京子的方法只有一個，就是獲得惡魔們的協助，合成女魔頭美莎。究竟尤能否合成女魔頭呢？就要看玩者的做化了。


■老妖怪占卜時總有件綠色人頭窒吓窒吓，代表她功力深厚(只有靈力高的人才見到)

不正常故事所出現之事件

雖説遊戲是於14月2日發售，但實際上只要將時計撥到一些特別日子仍是有不正常事件發生的。現在就將他們列出來：

事件代號	發生日	有關連事件	場所	事件內容
1	197×年1月14日	—	睡房	混世魔王的誕生，此日開機會見到螢光幕出現魔神的魔法陣
2	197×年14月1日	—	花園	女神的誕生，此日開機會見到螢光幕出現女神的魔法陣
3	1989年6月4日	2	泳池	見到水京子以身體作武器的異常舉動
4	1997年6月13日	5	別墅	黑色星期五，此日開機的玩者會遭逢巨大的不幸。另不宜動工，宜回家休養
5	1997年7月1日	1	狗屋	超慧星的回歸軌跡，眾人向天觀望
6	1999年9月9日9時9分9秒9	1，2，3，4，5	車房	惡魔大王的降臨，或者是真•＋×砲的開發成功

遊戲特色

遊戲配合SPS的內藏時計實時進行，大家如果醒少少應該可以唔駛説明書，不靠攻略單手打爆機的。



自由出現事件

只要你相信，閣下在以下空位所寫的東西將會成為遊戲的一部份。此類事件基本上大多與故事沒關係，所以請放心塗鴉。

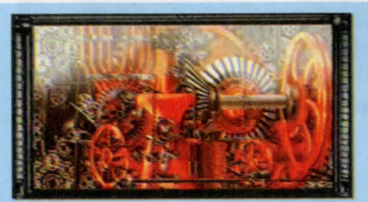
隱藏惡魔

以下惡魔請自行尋找

珍獸　神獸
魔獸　妖獸

集齊惡魔之後

集齊惡魔之後，尤便要將所有惡魔安放在屋內睡房中煙窗的蒸氣機關的齒輪內讓他們進行融合合體。然後到大門前先原地轉三圈，再進出大門一百次，不要多一次，不要少一次，最後回到蒸氣機關，就或者可能有機會見到女惡魔美莎(見不到的話要重新再試)。她自會幫尤趕走水京子，而美莎自此就會跟尤喜志過着幸福美滿的生活，故事亦就此告一段落。


■蒸氣機關


■美莎



對象：惡靈

事件代號：1
發生日：1
發生時間：6：66pm-9：99am
有關連事件：—
場所：客廳
建議會話對答：

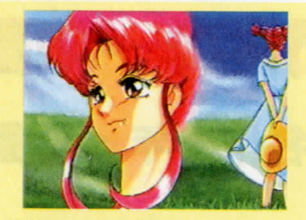
惡：毒電波~~~~波！人類都要受到毒電波污染啦！！！可~~~可悲呀~~！？

尤：大丈夫，早抖啦！

惡：毒電波！咇哩咇哩咇哩咇哩~~~！

尤：精神攻擊！痴哩痴哩痴哩痴哩~~！

惡：好犀利~呀！我~~~要跟你~~你並肩作戰！？挽救人類於水深火熱之中！！



對象：妖精

事件代號：6
發生日：5
發生時間：AB
有關連事件：6，5
場所：天台
建議會話對答：

精：虫呀~~~~虫虫虫虫虫虫虫虫虫~~UEEEEeeeee~虫蟲 BUG！

尤：無視

精：你做乜無視我呀？唔？唔通扮詃諳？我記得啦！你殺佐我19次…你記得嗎？

尤：完全唔記得

精：咁樣我會叫你記得你點樣被殺死19次！

（妖精HP999999，19次變身。勝後，可得妖精的力量）



對象：天使

事件代號：5
發生日：5
發生時間：36　24　　36
有關連事件：7，1
場所：洗手間
建議會話對答：

天：我乃天使之長，我為了與你締結信賴同盟而來此地。信賴的証據乃係解除劍武裝，請將你的劍交給我。

尤：［見一有空隙即刻攻擊］

天：你在想「見一有空隙即刻攻擊」？無用的，我知你有此一着，不要做此等卑鄙愚蠢的事…不過我正需要你這種人，來！做我的奴隸吧。



對象：鬼女

事件代號：7
發生日：6
發生時間：165.37
有關連事件：7，7
場所：地牢
建議會話對答：

鬼：我從未生存過，所以是不死的，你是否活着？

尤：已經死了

鬼：太好了！今日的下一日是什麼日子？

尤：昨日

鬼：是了，對你來說根本沒有明天~~~！

（鬼女發動攻擊，她有不死身，只要戰敗99次，就能自動獲得鬼女的力量）



對象：地靈

事件代號：2
發生日：2
發生時間：0：00am-0：10ma
有關連事件：—
場所：走廊
建議會話對答：

地：兵乓！人類的漫畫真的有趣！人類有乜最有趣嘅漫畫？

尤：《日本被殺漫畫版》

地：這本漫畫我都知，知道此書的人真的很少，知道的人都叫自己做「瘋狂者」，我看你都幾有料。我最近迷上打機，有乜好GAME強硬推介？

尤：《DEVIL ROOMATE-惡魔同棲人》

地：我依家就玩緊呢個遊戲，而且同個叫尤嘅人類會話中。等等…唔通你係尤。咁樣，我身處在什麼世界？我也不知道自己是什麼！！如果係你一定會知道點什麼的！？身為惡魔的我變得興奮莫明，這是你與我的緣，我願意任憑你的差遣。



對象：女神

事件代號：4
發生日：4
發生時間：12：34mp-56：78ma
有關連事件：1，5
場所：廚房
建議會話對答：

女：你係人類，你到此地究竟是為了什麼？請作出圓滿解釋。

尤：收集草莓

女：唔錯，唔錯，但係呢度無草莓。突然改變話題，你喜不喜歡動物，我最鍾意就係狗，你呢？

尤：小花

女：小花？小花都幾靚，不過狗都唔輸蝕。很高興你陪我談天，不過我最討厭同賤民傾偈，做盛行的？

尤：惡魔生體實驗

女：我都好想被你呢種人拉去做實驗，我係咪好古怪呢？我會幫你完成實驗嘅。



對象：妖女

事件代號：3
發生日：3
發生時間：0：10mp-1320：10ma
有關連事件：5，1
場所：大門
建議會話對答：

妖：我最近發覺自己是當今最偉大的手相師，我想幫你睇手相，可否遞隻手過來呢？好，要看什麼運程呢？

尤：戀愛

妖：可惜呀，你嘅戀愛運看來不太好，但不可以輕易放棄呀，因為手相隨時會改變的…。話時話，我做人的原則係唔同貧乏的賤民交往的，敢問公子做盛行呢？

尤：學生

妖：學生個名真係好聽啦。你讀書要俾D心機，青春係一去不返嘅。唔，基於我同你傾佐咁耐偈，你點都要送樣嘢俾我，我想要劍。

尤：送「靈波小太刀」

妖：你是個極之真誠嘅人，我要向你回禮，你就隨便運用我的身體吧。



對象：地母神

事件代號：8
發生日：6
發生時間：7、7、7
有關連事件：9，7
場所：浴室
建議會話對答：

母：人類的名字真夠時髦……是了！你給我起個名吧！

尤：尤喜志

母：尤喜志，一聽這個名字就知道尤喜志是個被女仔搞得一團糟的大笨蛋了，傳聞他和水京子有了同棲關係。我都想見他一面，能與他談話不是很趕上潮流嗎？你幾合我FEELING，最近我好鍾意睇戲，你係睇乜嘢戲多？

尤：成人電影

母：你對成人電影有H的感覺嗎？我間唔中都想睇…話分兩頭，你見我咁忙都肯陪你傾偈，所以你要送D嘢俾我。

尤：送快樂之統彈

母：咁我就用三百日圓同你交換啦。

（之後用三百日圓買士多啤梨蛋糕就可以利誘地母神入隊）

正常故事所出現之事件

*發生日：指阿發的生日 ------------------ 登校日：即解作阿登校正太陽砲 --------------- 太陽砲：將太陽光線集束的犀利武器---太陽光線：太陽的光線 -- 太陽：地球的太陽 ---------- 地球：我們的地球------ 我們：尤喜志的毒者

空想格鬥世界～幪面超人～

名作十年、再譽歸來

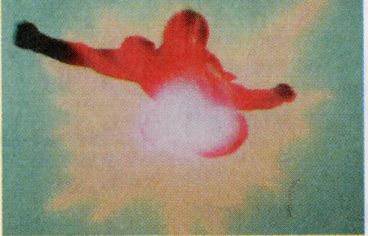
＊以上畫面仍屬空想中

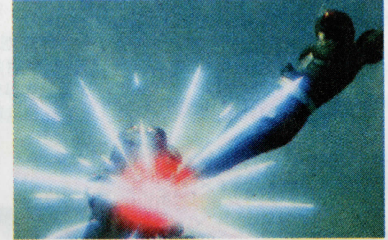






■OPENING畫面





■必殺技和後發援護．超必殺技擊中時的大逼力畫面



角色技指令表．未完成





BLACK
全技指令表

投技
- RIDER 投 .... 近敵時→＋C

特殊技
- RIDER CENSOR .... →↓↘＋A or C
- ALERT POINT .... ↓↘→＋A or C
- MULTI EYE .... ↓↘→↓↘→＋A or C
- SENSITIVE EAR .... ←↓↙＋B or D
- POWER STRIPES .... ↓↙←→＋A or C
- FIRUBURON .... →↓↘＋B or D
- VITAL CHARGE .... 挑發中按着 START 掣

必殺技
- RIDER JUMP .... ↓↘→↓＋AB 同按
- RIDER CHOP .... →↘↓↙←＋ABC 同按．A．B．C．D．A．B．C
- RIDER PUNCH .... ←↙↓←↙↓＋AB 同按
- RIDER KICK .... ↓↘→↓↘→＋BC or AB 同按

後發援護．超必殺技
- BATTLE HOPPER DYNAMIC SMASH .... →↘↓↙←＋C．A．A．B．A．B．B．C．C．→↓↘＋C
- ROAD SECTOR SPARKING ATTACK .... →↘↓↙←→↘↓＋C



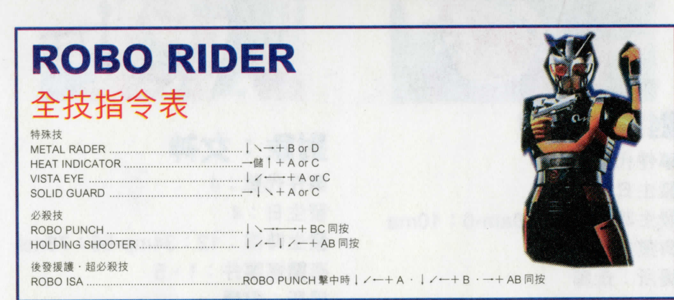
BLACK RX
全技指令表

投技
- RX 投 .... 近敵時→＋C

特殊技
- SOLAR RADER .... →↓↘＋A or C
- PSYCHO INDICATOR .... ↓↘→＋A or C
- MACRO EYE .... ↓↙←＋B or D
- SUNBASQUE .... ↓↘→＋B or D

必殺技
- RX PUNCH .... →→→＋ABC 同按
- RX KICK .... ↓↙←↓↘→＋AB 同按
- RIBORUKEIN .... 近敵時控桿一迴轉＋C 連打 13 次以上

後發援護．超必殺技
- AKUROBATTER BARN .... →↘↓↙←→＋A．A．A．B．B．B．C．C．C．↓↙←＋C
- RAIDORON GURANCHA .... ↙→↘↓↙←↘＋BC 同按
- RAIDORON RIDING ARROW .... 自方向右時於 RAIDORON GURANCHA 中順時針作控桿四迴轉

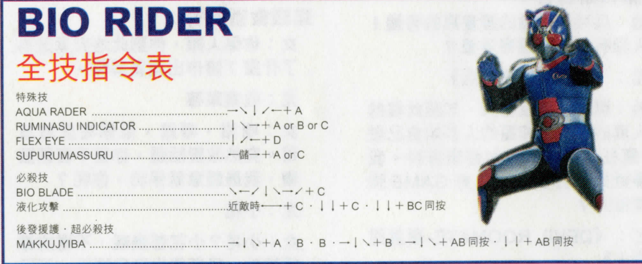


ROBO RIDER
全技指令表

特殊技
- METAL RADER .... ↓↘→＋B or D
- HEAT INDICATOR .... →儲↑＋A or C
- VISTA EYE .... ↓↙←→＋A or C
- SOLID GUARD .... →↓↘＋A or C

必殺技
- ROBO PUNCH .... ↓↘→→＋BC 同按
- HOLDING SHOOTER .... ↓↙←↓↙←＋AB 同按

後發援護．超必殺技
- ROBO ISA .... ROBO PUNCH 擊中時↓↙←＋A．↓↙←＋B．→＋AB 同按



BIO RIDER
全技指令表

特殊技
- AQUA RADER .... →↘↓↙←＋A
- RUMINASU INDICATOR .... ↓↘→＋A or B or C
- FLEX EYE .... ↓↙←＋D
- SUPURUMASSURU .... ←儲→＋A or C

必殺技
- BIO BLADE .... ↘←↙↓↘→↙＋C
- 液化攻擊 .... 近敵時←→＋C．↓↓＋C．↓↓＋BC 同按

後發援護．超必殺技
- MAKKUJYIBA .... →↓↘＋A．B．B．→↓↘＋B．→↓↘＋AB 同按．↓↓＋AB 同按



SHADOW MOON
全技指令表

特殊技
- SHADOW ALARM .... ↓↘→↓↘→＋B
- MIGHTY EYE .... →↙→＋A or C
- SILVER GUARD .... ←儲↓↘→＋A or C
- SHADOW CHARGER .... 按着 A 掣儲擊．然後輸入↓↙←放開 A 掣

必殺技
- ELBOW TRIGGER .... ←↙↓←↙↓←↙↓＋AB 同按後連打 C
- LEG TRIGGER .... ↓儲←→＋BC 同按
- SATAN SABE .... ←儲→↘↓↙←＋AB 同按
- SHADOW SABRE .... 空中←↘↑→↘↓＋AB 同按
- SHADOW BEAM .... ←→↓↘→＋BC 同按
- SHADOW PUNCH .... →↓↘→↓↘＋AB 同按
- SHADOW KICK .... ←↙↓↘→↗↓＋D

後發援護．超必殺技
- BATTLE HOPPER DYNAMIC SMASH .... →↓↘＋A．B．B．B．B．→↓↘＋AB 同按

真‧世界征服米加粒子砲

偽 **設定資料集**

文：A5B1O型補完病毒

真‧世界征服米加粒子砲，簡稱真‧米砲。

本病毒為了香港前途，冒死潛入瘋狂科學家的秘密基地，意外地給本人發現了一份懷疑是真‧米砲的設定資料。本病毒現就公開此份機密，讓各路正義之師，英雄豪傑研究參考，商討解決辦法。其實要証明此器材是否真‧米砲非常簡單。英雄可以依圖照做，再向任何一棟大樓開砲，如若一砲能摧毀整棟大樓者，此物必是真‧米砲無疑。大家不必擔心責任之追究事宜，只要一砲在手，世上沒有人敢追究的。

偽 懊惱 GAME 你教

偽教主：麻油帳房

超絕！究極！《VIRTUAL ON》驚天動地玩法大披露

教主大人：

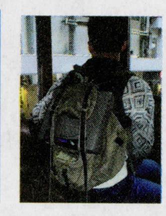
小使二人乃教主的忠心信徒，一直苦心鑽研千奇百怪之打機秘法，終研練成兩種究極《VIRTUAL ON》玩法，現特獻予教主大人，望教主早日收成正果，早登極樂。

教徒
米奇、怪獸合奏

修煉設備

土星機一部
《VIRTUAL ON》雙棍一碌
240V→100V 火牛一頭
盲公牌眼罩電視一具
非法扁平插二腳拖板一塊
背囊一個

修煉過程



■先將所有電源設備接駁到二腳拖板上，這就可以簡化電源數量了。然後將拖板和火牛收入背囊之中，而土星機就紮在背囊之外，以令自己更像電腦戰機。

教主先此聲明

◆未得電車公司准許，擅自使用車上電力裝置是犯法的啊！

◆電車上的電流非常不穩定，如引致爆機意外，本教恕不負責。

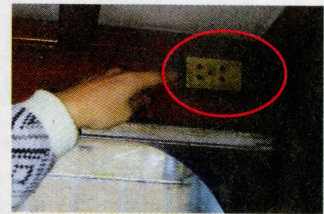


■插上電源和專用雙棍——嘩！好正呀！這就可以在街上打《VIRTUAL ON》啦！

究極《VIRTUAL ON》玩法第一式

電車 GO TO VIRTUAL ON

大家乘電車時有否發現，在電車的上層車頭車尾、與及下層原來都有電源插座，第一式就是利用這電源插座來練成的。



■你看！第一式的電力來源



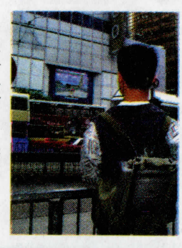
■樓下都有

究極《VIRTUAL ON》玩法第二式

夢之對戰——時代鬥崇光



這一式沒有甚麼特別竅門，只要大家花上巨資，同時買下位於時代廣場和崇光百貨這兩部大型戶外電視的同一節廣告時間，那就可以練成這一式。不過，時代廣場的氣勢好似好一點……



■你看！米奇和怪獸玩得多麼夠氣勢！

教主先此聲明

◆SS版《VIRTUAL ON》並不能作通信對戰，以上內容純屬兩人痴心妄想，各位看官大可不理。

遊　戲　誌　七　不　思　議　事　件
SEVEN PHENOMENONS IN GPM

放數後的堪輿師：偽．淫魂

一個月黑風高的晚上，我放數後的堪輿師本來借用了編輯仁魂的軀殼，潛入一直號稱神怪地帶的遊戲誌秘密基地，為大家揭露一些鮮為人知的商業秘密，誰料商業秘密就沒法查探出一絲頭緒，但卻發現內裏原來存有七件不可思議事件，如何不可思議？現在冒死悉數展示在大家眼前。

事件一：日日小新．永無餓親

其實遊戲誌眾編輯與普通人無異，他們也都需要定時定候，為自己補充生化能源，雖然秘密基地附近有不少能源補給站，但通常他們都比較喜歡前往兩間小「新」字號的補給站，進行補給工作，每個人有自己既定的生活軌跡也都不足為奇，然而奇就奇怪在很多時候，一大群人走到街道上，互相説廢話，但他們的身體會不由自主、自動自覺地昂首闊步，向小「新」字號邁進，究竟是他們把這行為模式輸入大腦，抑或是受到某邪惡國際聯盟的催眠呢？





事件二：不受理會的電話

遊戲誌秘密基地當然不會缺少一些通訊器材，諸如電話等等，不過實在奇怪，我放數後的堪輿師發現很多時段，電話不繼地響起，甚至大聲呼喊説：「接聽我啦！接聽我啦！」，然而案發現場附近的一眾編輯都不加理會，直至電話聲呈現軟弱無力的狀態之下，才會受到某人的尊重，莫非他們害怕精神病病毒能夠透過電話線來傳播？難度是經過與火聲人的長年累月的抗戰，已經大大提高對聲音的無比免疫力嗎？



事件三：非一般的冷氣機

秘密基地最不缺乏的便是水源，事關在多處寸土設置了幾部冷氣機，而這些冷氣機除了使空氣有所調整之外，更會自行製造清水，一點一滴，積少成多，一日之際便能充滿一個巨型水樽，他們怎樣去處理這些多餘的清水，是否放回食水機繼續飲用？可能性實在......不敢想像！



事件四：核子冷藏庫

我放數後的堪輿師發現這一群怪癖編輯，隱藏了一個極度機密神秘的冷藏儲存庫，神神秘秘，莫非內裏收藏了殺傷力龐大的核子導彈彈頭，甚至乎是傳聞中的終極武器——真米砲？終於在四處無人的良好時機，經過聲紋、掌紋和眼角膜的通檢手續之後，打開了超合金造的大門，竟然看見存有各式各樣的「機械維丹A」，啊！「機械維丹A」？！遊戲誌所有編輯都是生化機械人嗎？



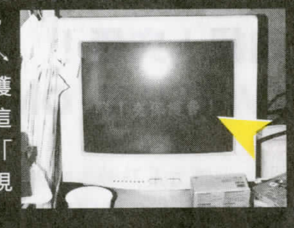
事件五：通往其他次元的「死角位」

面積廣闊的秘密基地是有一個名為「死角位」的地點，為何有這稱呼的呢？我曾經坐進其中，但是足足有成二百多分鐘，沒有人發現我的存在，你好像已經人間蒸發，而且感覺彷彿是與世隔絕，忘卻塵世間的俗事。我嘗試運用風水學説解釋這靈異情況，可是它散發強烈的磁場，使羅盤失去效用，難度這「死角位」是與其他次元空間相接的閘門（Gateway）。



事件六：螢幕保護程式自行改變

每一部電腦都設有「螢幕保護程式」（Screen Saver），通常各位編輯也喜歡使用「Scrolling Marquee」，然後鍵入自己喜歡的字句，不過怪事亦因而發生，很多時候，某位編輯只不過稍為轉身一下，螢幕的字句突然改變，最經典的例子有阿三的「虎煌拳！＼一」以及Agent X的「細路，交保護費！」，確實因由暫不知道，莫非這些電腦有自己的思維，如果問它：「神是否存在？」，又會否回答：「現在已經存在」？



事件七：萬能搖控器

話説某日格鬥編輯以專用搖控器，開啟自己的錄影機之際，竟然同時啟動另一部不同型號的錄影機，這一件事情深深震撼了整個遊戲誌編輯部的心靈，在膽大而且心細的解剖和分析之後，仍然找不到主要原因，據推測可能是外星人預早設下的陰謀，目的是使遊戲誌編輯們的心靈受到嚴重的創傷。

潛入遊戲誌秘密基地的間諜任務可以説是圓滿結束，雖然留下不少疑團尚未解釋，但我放數後的堪輿師也是時候頓成白布，離開這充滿不可思議的地域。







今期介紹一系列由BANPRESTO推出的景品（即日本的夾公仔機獎品），夾就一定沒可能了，希望不久將來會有店舖入貨啦！

幪面超人彩色模型（第2彈）

新1號！怪金剛！SUPER 1！亞馬遜！BLACK！



小肥肥一族音樂盒

可作首飾盒，還有亞美、史力奇、科妮三個版本



哥斯拉電動鉛筆刨

荷里活版哥斯拉就上啦！買定個鉛筆刨（又關事？）



小白獅陶瓷公仔

擺設已經一流，原來還可裝東西



POCKET MONSTER 小時鐘

平平地，沒有響鬧也沒所謂！



小肥肥一族毛公仔

此系列公仔以純白色為主，是冬季特別版嗎？



STAR WARS 線控公仔

識行識轉彎的線控公仔，有R2-D2同千歲鷹兩款

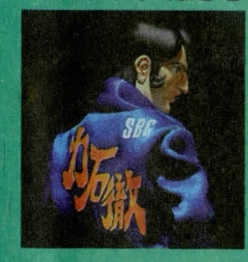


瑪莉工作室毛公仔

這遊戲在日本方面反應不俗，有玩SS的VER1.2嗎？

上面介紹的的景品（日本方面是…）價錢相宜，最適合小朋友用利是錢買，接着再介紹幾件較為高價玩兒，必定能吸引剛出雙糧的打工仔大開水喉。

矢吹丈的永遠敵人



力石徹著衫公仔

教主話係生命中不可缺嘅保證絕對珍藏！（1月尾推出9800日圓）



神勇飛鷹俠著衫公仔

又一強勢推介，入啦！入齊亞健同亞丁兩款啦！（2月推出9800日圓）



私立JUSTICE學院女角首辦

1：6 HINAKA&TIFFANY
製作／宮川武 [T's system]



放課後戀愛俱樂部



ATURN/ SLG/ LIBIDO / 6800日圓

名字起得相當動聽，事實卻是三級電腦版移植作。SATURN版移植得相當十足，但獨有的配音和影片就令人不滿。很失望地並非全程配音，有幾位聲優的演出也較嫩；影片大多很短。解像和電腦版仍有距離，LOAD碟時間比較長。少了意識不良的畫面和對白，最古怪的是，圖片所示和對白似乎不符，二人在幹什麼任憑想像了。(ABO)

評分：

人物/ 機械：4分
畫面：4分
音樂/ 音效：3.5分
故事：4分
操作性：4分
投入度：2分
原創性：3分
難易度：3分
移植度：3分

平均分：3.4分

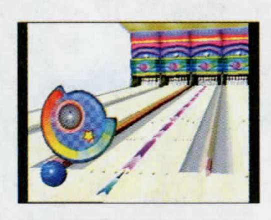
又一集用美少女做招來的遊戲，不過筆者的第一個感覺就是完全不覺得那些女孩子漂亮，而且遊戲本身極之考驗玩者的日語水平，因為遊戲大部份都是以對話形式進行，如果完全不懂日文的話，根本就不能領略遊戲的趣味，所以只可算是中下等的作品。(覺羅)

評分：

人物/ 機械：2.5分
畫面：2.5分
音樂/ 音效：2.5分
故事：3分
操作性：3分
投入度：2.5分
原創性：3分
難易度：3分
移植度：3分

平均分：2.77分

THE STAR BOWLING VOL.2



SEGA SATURN/SPT/ YUMEDIA/6800日圓

有所謂「醉翁之意不在酒」，用來形容這隻遊戲就最好不過了。當中全憑五位聲優賣力演出，為遊戲中加添了一些類似戀愛的原素；可惜的是，遊戲畫面沒有多大的改進，依然停留在超任時代的質素，那就未免有點太過分。玩法雖然簡單，但要準確按正準星，便較為困難；不過若各位志不在此的話，又何需理會那些小問題呢？(Agent X)

評分：

人物／機械：2.5分
畫面：2.5分
音樂／音效：3分
故事：2分
操作性：2.5分
投入度：2分
原創性：2分
難易度：2分
移植度：——

平均分：2.31分

早於大半年前推出的《THE STAR BOWLING》之續編，一如以往遊戲沿用日本的人氣聲優(受歡迎配音員)作為賣點，可惜對於港人而言，對大部份聲優認識不深的情況下，其吸引力亦大為下降。回說遊戲方面，畫面採用3D POLYGON的表現方式，系統雖有新鮮感，但表現效果則一般，令人有點兒眼高手低之感。(KOTARO)

評分：

人物/ 機械：3分
畫面：3.5分
音樂/ 音效：3分
故事：——
操作性：2.5分
投入度：3分
原創性：3分
難易度：3.5分
移植度：——

平均分：3.07分

JUNG RHYTHM



Sega Saturn/ETC/ALTHRON/ 5800日圓

一隻與PlayStation的《PARAPPA THE RAPPER》十分相似的遊戲，不過比起PlayStation版單純的RAP TALK更為多元化，而難度方面亦非善男信女，充滿挑戰性。只是對於評審方面，就似乎有點難以理解之感，尤其當自己的評價不俗，滿以為應可過關時，但評審員所給予的分數卻令人氣餒。總括而言，雖然它不能擺脱《PARAPPA THE RAPPER》的影子，但仍是值得嘗試的遊戲。(Agent X)

評分：

人物／機械：3分
畫面：3分
音樂／音效：3.5分
故事：3分
操作性：3分
投入度：3分
原創性：2.5分
難易度：3分
移植度：——

平均分：3分

概念和玩法都熟口熟面，但玩上手的感覺卻是截然不同的。相信最大原因是遊戲的歌詞全是日文，文法和音節上和英文不同，感覺上較難玩；遊戲的節奏感算是相當不俗，不過評分方式和標準多少叫人摸不著頭腦，等分數時真有點回到從前學生時代的感覺。不知是否音樂細胞不足，對這類音樂遊戲的天份始終不高。(HAJIME少尉)

評分：

人物/ 機械：3分
畫面：3分
音樂/ 音效：5分
故事：3分
操作性：3分
投入度：4分
原創性：2分
難易度：3分
移植度：—分

平均分：3.25分

THE CITY OF LOST CHILDREN



Playstation/ PSYGNOSIS/ AVG/5800日圓

這遊戲的英文版本其實早已推出，不過現在日文版本可以說是來得合時，事關原裝電影剛剛在香港上映。説回這遊戲，雖然怎樣也都不覺得是十九世紀的倫敦，但無疑整個氣氛亦不錯，然而難易度較低，畢竟是一隻舊作品。如果你曾經看過電影，又沒有接觸過這一類型的遊戲，它也是不錯的選擇。(仁魂)

評分：

人物／機械：2.2分
畫面：2.2分
音樂／音效：2.7分
故事：2分
操作性：3分
投入度：2.3分
原創性：3分
難易度：2.5分
移植度：——

平均分：2.4875分

《THE CITY OF LOST CHILDREN》其實即是近期在香港上映的「童夢失魂夜」的遊戲版，日文版算是及時之作。遊戲操作上與《BIO HAZARD》相類似，但是還要困難一點。整個氣氛不錯，可惜遊戲性不高，悶！過了時間又會被人捉，有時會萬無目的遊花園。總括而言，只適合有耐性人仕。(阿三)

評分：

人物／機械：2.5分
畫面：2.5分
音樂／音效：2分
故事：2.5分
操作性：1.5分
投入度：2分
原創性：3分
難易度：2分
移植度：——

平均分：2.3分

總評

新年流流，要買新GAME招呼親朋戚友，合家歡遊戲自然最夠睇頭，《JUNG RHYTHM》乃近期推介之選。個人趣味方面，《BIO HAZARD 2》及《金田一少年事件簿~星見島 悲哀的復仇鬼》是個好選擇，不過最好避免公開播放，始終新年殺人殺喪屍都係「大吉利是」，還有《SENTIMENTAL GRAFFITY》，消閒就最盞。而日版的《TOMB RAIDER 2》會比美版易玩，屬中難度版，也是值得一讚。(阿三)



SHADOW MASTER



PlayStation/ Psygnosis /STG

瘋狂殺戮！我的一根頭髮要用敵人的一升鮮血來換取！是這遊戲給仁魂的第一個感覺，其次是敵人的名稱以及造型，尤其是它們名為「SHADOW」，完全使仁魂想起某著名科幻電視劇。還有甚麼深刻之處呢？立體圖像和畫面效果造得很好，不過主觀認為這遊戲十分無聊，完全吸引不到仁魂的想玩意欲。（仁魂）

評分：

人物／機械：2.7分
畫面：3分
音樂／音效：2.5分
故事：——
操作性：3分
投入度：1.9分
原創性：2.6分
難易度：2.4分
移植度：——

平均分：2.586分

《SHADOW MASTER》這遊戲就如好些傳統美國動作遊戲一樣，只管不斷殺！殺！殺！……破壞！破壞！破壞！……對於辛苦工作回家後，只想發泄一下情緒，純粹追求官能刺激不求甚解的朋友，絕對是一個好遊戲。遊戲畫面不錯，屠殺機械怪獸過程中，發覺很難避開敵人的攻擊，心急的話好快就一命嗚乎。（阿三）

評分：

人物／機械：2.5分
畫面：3分
音樂／音效：2.7分
故事：——
操作性：3分
投入度：2.5分
原創性：2.5分
難易度：2.5分
移植度：——

平均分：2.7分

大運動會



PlayStation/ SLG/ iPC / 5800日圓

筆者之前未試過玩SS版，所以起初玩上手都覺得感覺不錯，而且突發事件都算多，又有鐵人耐力賽。不過筆者有二個問題，一是為甚麼動畫場面那麼少；二就是大運動會應該是健康的活動，但奈何訓練的畫面總是令人想入非非，是不是有些不應該。（覺羅）

評分

人物／ 機械：3.5分
畫面：3分
音樂／ 音效：2.5分
故事：3分
操作性：3分
投入度：3.5分
原創性：2分
難易度：2分
移植度：3分

平均分：2.83分

以美少女為賣點的遊戲。今次內容大致和SATURN版的一樣，仍是很浪費地一位教練訓練一位學生。不過有玩SATURN版的朋友大概不用再玩了，PlayStation版的LOAD碟頗長頗密，玩多次要是關掉動畫音聲，仍要像打射擊遊戲一樣連射按鈕就變得好無意義，除非有心玩一些未見過的EVENT。（ABO）

評分：

人物／ 機械：4分
畫面：4分
音樂／ 音效：3分
故事：2.5分
操作性：3分
投入度：2.5分
原創性：3分
難易度：2分
移植度：4分

平均分：3.6分

OPTION TUNING CAR BATTLE



PLAYSTATION / RAC / MOTORSPORTS SOFTWARE TECHNICAL OFFICE /5800日圓

先前大家可能都為了一個叫GRAN TURISMO的PLAYSTATION遊戲已令人瘋狂，現在再加上這遊戲的話，簡直令人拍案叫絕。因為這遊戲不論畫面或真實性都非常之好，再加上簡單的零件配置，可令初學者更加容易裝配，但筆者覺得這遊戲太簡單了。不過，都可以接受。總體來說這是可以一試的遊戲。（怪獸）

評分：

人物/機械：3.5分
畫面：3分
音樂/音效：4分
故事：2分
操作性：2.5分
投入度：2.5分
原創性：3分
難易度：2.5分
移植度：---

平均分：2.875分

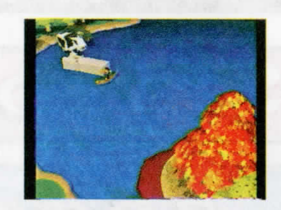
由日本著名汽車雜誌《OPTION》中的總編輯稻田大二郎監修，以及其賽車手TAZAN山田參與的賽車遊戲《OPTION THE TUNING CAR BATTLE》。遊戲除了着重玩者於公路上競賽的技術之外，更需玩者對汽車零件裝嵌要有一定的認識，當中有些零件的用途着實令人發噱，雖然汽車的TEXTURE MAPPING造得異常不俗，但唯一垢病的地方就是背景和3D POLYGON表現效果感較粗糙。（KOTARO）

評分

人物／ 機械：3.5分
畫面：3分
音樂／ 音效：3分
故事：——
操作性：3.5分
投入度：3.5分
原創性：3.5分
難易度：3分
移植度：——

平均分：3.71分

JUNGLE PARK～SATURN島



SEGASATURN / AVG / BMG INTERACTIVE / 4800日圓(限定版5800日圓)

相信有很多讀者都玩過不少有迷你遊戲的作品，它們都讓大家可以和朋友開心地大玩一場，而JUNGLE PARK有的是一些令人懷念的遊戲。筆者覺得這個遊戲雖然主角可愛和迷你遊戲有趣，但由於版圖內遊戲與遊戲之間的距離很遠，不能隨意選擇，還有難以掌握的控制方法，令不少人會感到沉悶。（怪獸）

評分：

人物/機械：2.5分
畫面：3分
音樂/音效：2.5分
故事：2分
操作性：2.5分
投入度：2分
原創性：3分
難易度：3分
移植度：---

平均分：2.562分

最初還以為《JUNGLE PARK～SATURN島》是隻全年齡適合的馬騮仔動作遊戲，豈料一上手才知是款AVG GAME。遊戲內有很多迷你遊戲均十分懷舊，有點像「玩」玩具，的確幾得意。但不能隨意選擇，實在可惜。另一方面，總覺得遊戲過程提示不足，令人摸不著頭腦，有點閒情才好去玩。（阿三）

評分：

人物／ 機械：3分
畫面：3.5分
音樂／ 音效：3分
故事：2.8分
操作性：2.8分
投入度：3.3分
原創性：4分
難易度：3分
移植度：--

平均分：3.2分

金田一少年事件簿～星見島 悲哀的復仇鬼



SEGASATURN / AVG / HUDSON /5800日圓

SATURN版的《金田一》好玩之處是以兇手身份進行遊戲，但故事是由33人交織成的超複雜人物關係構成，所以無論選擇男或女，實行復仇計劃之前，都請先弄清楚各人關係，以免露出破綻。還有行兇場所、選擇兇器和行兇時機都是成敗關鍵。可惜遊戲畫面太差勁，但始終是隻非常認真的偵探遊戲，依然值得推介。（阿三）

評分：

人物／ 機械：3.5分
畫面：2.5分
音樂／ 音效：3.5分
故事：4.5分
操作性：3.5分
投入度：4.5分
原創性：5分
難易度：3分
移植度：—分

平均分：3.75分

OPENING的金田一有少許「走樣」，動畫的質素也不高，但遊戲的玩法無疑相當新穎。故事劇情也相當不俗，不過可能由於兇手早被知悉（自己！），所以神秘感稍弱了，而謎團的範圍也相對變窄。動作模式亦為靜態的遊戲進程帶來一定刺激。不過對不諳日文的朋友來說，這隻遊戲的吸引性相信相當有限。（HAJIME少尉）

評分：

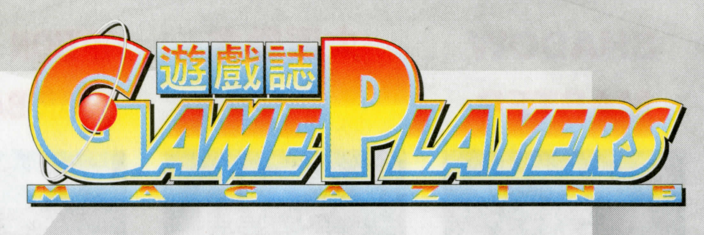
人物／ 機械：3分
畫面：2分
音樂／ 音效：3分
故事：4分
操作性：3分
投入度：4分
原創性：5分
難易度：2分
移植度：—分

平均分：3.25分

★：今期新增之遊戲

■：更改發售日期、售價、名字之遊戲

新GAME時間表



PlayStation

2月發售遊戲

日期	日文名稱	中文名稱	廠商	售價	類型
5日	R-TYPES	R-TYPES	IREM	5800日圓	STG
	エクサレギウス	EXE RESCUE	IMAGINEER	6800日圓	SLG
	提督の決断III with パワーアップキット	提督之決斷 III with power up kit	光榮	9800日圓	SLG
	ボールブレイザー	BALL BLAZER	BPS	4800日圓	ACT
	ユニバーサルナッツ	UNIVERSIAL NAUTS	RAY UP	5800日圓	AVG
11日	■バッシングビート	BASHING BEAT	E3 STUFF	5800日圓	SPT
	テナント ウォース	房客戰爭	KID	5800日圓	ETC
	■愛しあう事しかできない	不可以幹愛做的事	COCONUT JAPAN	5800日圓	ETC
	ゼノギアス	XENOGEARS	SQUARE	6800日圓	RPG
19日	■チョロQ３	Q版賽車 3	TAKARA	5800日圓	RAC
	■ウルトラマンFIGHTING EVOLUTION	ULTRAMAN FIGHTING EVOLUTION	BANPRESTO	6800日圓	FIG
	■クーリエ・クライシス	CREATE CRISIS	BMG JAPAN	5800日圓	ACT
	ファンタスティック フォ	神奇四俠	ACCLAIM JAPAN	5800日圓	ACT
	DRUID～闇への追跡者～	DRUID~通往黑暗的追縱者~	光榮	6800日圓	RPG
	■エッグ	EGG	東芝EMI	5800日圓	SLG
	■星で発見！！たまごっち	在星上發現!!TAMAGOCHI	BANDAI	5800日圓	SLG
26日	■ファイナルラウンド	FINAL ROUND	ATLUS	5800日圓	SPT
	■パチンコホール～新装大開店～	PACHINKO HALL~新製大開店~	NEXT STONE	6800日圓	ETC
	■ネクタリス	NECTARIS	HUDSON	5800日圓	SLG
	G·O·D pure	GOD pure	IMAGINEER	5800日圓	RPG
	イワトビペンギンROCKY x HOPPER2～探偵物語～	ROCKY x HOPPER 2~偵探物語~	CULTURE PUBLISHER	4800日圓	TAB
	THE HIVE WARS	THE HIVE WARS	KSS	6800日圓	STG
	ウイニングポスト３	WINNING POST 3	光榮	6800日圓	SPT
	信長の野望·戦国群雄伝	信長之野望 戰國群雄傳	光榮	5800日圓	SLG
	毛利元就・誓いの三矢	毛利元就 約誓之三矢	光榮	7800日圓	SLG
	ミサの魔法物語	美莎的魔法物語	SAMMY	6800日圓	SLG
	ミサの魔法物語 限定版	美莎的魔法物語 限定版	SAMMY	7800日圓	SLG
	「ぶたゲー」でいいじゃない？	[快樂的豬]不好嗎?	SHANGLY LA	5600日圓	SLG
	ナイトメア・クリーチャーズ	NIGHTMARE CREATURES	SCE	5800日圓	ACT
	天誅	天誅	SME	5800日圓	ACT
	天仙娘々～劇場版～	天仙娘娘~劇場版~	Time Point	5800日圓	TAB
	ウィザードリィ リルガミン サーガ	巫術 尼路加明傳説	LOCUS	5800日圓	RPG
中旬	The Legend of Heroes III 白き魔女 もう一つの英雄たちの物語	英雄傳說III 白魔女~另一個的英雄傳説	GMF	5800日圓	RPG
下旬	天使同盟（仮称）	天使同盟（暫名）	TGL	5800日圓	SLG
2月	X. RACING	X.RACING	日本物產	5800日圓	RAC
	Neo ATLAS	Neo ATLAS	ARTDINK	5800日圓	SLG
	X-MEN VS STREET FIGHTER EX EDITION（仮称）	X-MEN VS STREET FIGHTER EX EDITION（暫名）	CAPCOM	5800日圓	FIG
	ときときポヤッチオ	心跳小情人	KING RECORD	5800日圓	RPG
	双界儀	雙界儀	SQUARE	價格未定	FIG
	Project-V6	Project-V6	GENERAL ENTERTAINMENT	5800日圓	SLG
	チョロQ ジェット レインボーウィングス	Q版戰機 JET RAINBLE WINGS	TAKARA	5800日圓	RAC
	ツアーパーティー	TOUR PARTY	TAKARA	5800日圓	ETC
	もってけたまご	把蛋拿走	NAXAT	價格未定	ACT
	Battleround USA	Battleround USA	日本物產	5800日圓	RAC
	ノエル Laneige	NOeL 2	PIONEER LCD	6800日圓	SLG
	ノエル Laneige 限定版	NOeL 2限定版	PIONEER LCD	8800日圓	SLG
	プリズムコート	PRISM CODE	富士通電腦系統	5800日圓	SLG
	あの素晴しい弁当を2度3度	要吃那精采的飯盒 2次 3次	POLYGRAM	4800日圓	SLG



3月發售遊戲

日期	日文名稱	中文名稱	廠商	售價	類型
12日	■音楽ツクールかなでーる2	音樂創作室 2	ASCII	5800日圓	ETC
	■ブシドーブレード弐	武士道之刃 貳	SQUARE	5800日圓	FIG
	■ガンダム ザ バトルマスター2	GUNDAM THE BATTLE MASTER 2	BANDAI	6800日圓	FIG
	■クロックタワー ゴーストヘッド	CLOCK TOWER GOAST HEAD	HUMAN	5800日圓	AVG
	ロストソード～失われた聖剣～	LOST SWORD~失去了的聖劍~	IMAGINEER	6800日圓	ACT
	実況アメリカベースボール'97	實況美國棒球'97	KONAMI	5800日圓	SPT
	組み立てバトルくっつけっと	組合戰鬥	TECHNO SOFT	5800日圓	SLG
	■ずっといっしょ	一直在一起	東芝EMI	5800日圓	SLG
	★0からの麻雀 麻雀幼稚園 たまご組	由0開始的麻雀 麻雀幼稚園 蛋組	AFFECT	5800日圓	TAB
	★ZERO PILOT～銀翼の戦士～	ZERO PILOT~銀翼之戰士~	SCE	5800日圓	STG
19日	ときめきメモリアル ドラマシリーズVol.2 彩の愛歌	心跳回憶劇場系列 Vol.2 彩之愛歌	KONAMI	5800日圓	ETC
	■みつめてナイト	凝望騎士	KONAMI	價格未定	SLG
	パラサイト イブ	PARASITE EVE	SQUARE	價格未定	RPG
	★悪魔城ドラキュラX～月下の夜想曲～(ザ・ベスト)	惡魔城X~月下之夜想曲~(THE BEST)	KONAMI	2800日圓	ACT
	★ヴァンダルハーツ～失われた古代文明～(ザ・ベスト)	VANDEL HEARTS~生去了的文明~(THE BEST)	KONAMI	2800日圓	SRPG
	★コナミアンティークス～MSXコレクションVol.3～	KONAMI ANTIQUES~MSX COLLECTION Vol.3	KONAMI	4800日圓	ETC
	★進め 対戦ぱずるだま(ベストフォーファミリー版)	進發!對戰PUZZLE蛋(BEST FOR FAMILY)	KONAMI	2800日圓	PUZ
26日	★項劉記	項劉記	光榮	6800日圓	SLG
	■ツインビーRPG	兵蜂RPG	KONAMI	5800日圓	RPG
	■ゼルドナーシルSpecial	SOLDNER'S CHILD SPECIAL	光榮	6800日圓	SLG
	■ジャージーデビルの大冒険	JUDGE DEVIL之大冒險	KONAMI	5800日圓	ACT
	★吉村将棋	吉村將棋	KONAMI	5800日圓	TAB
上旬	■湾岸トライアル	灣岸TRIAL	PACK IN SOFT	價格未定	RAC
中旬	新日本プロレスリング 闘魂烈伝3	新日本摔角擂台 鬥魂烈傳 3	TOMY	價格未定	FIG
下旬	スターオーシャン セカンドストーリー	STAR OCEAN SECOND STORY	ENIX	價格未定	RPG
	ハークス アドベンチャー～ヘラクレスの大冒険	HACK'S ADVENTURE	BPS	5800日圓	AVG
3月	■REBUS	REBUS	ATLUS	5800日圓	SRPG
	■イメージファイト & Xマルチプライ アーケード ギアーズ	IMAGE FIGHT & X MULTIPLY ARCADE GEARS	XING ENTERTAINMENT	4800日圓	STG
	■ラストレポート	THE LAST REPORT	SHOUEI SYSTEM	5800日圓	AVG
	■装甲騎兵ボトムズ ウド・クメン編	裝甲騎兵 胡多 古明編	TAKARA	5800日圓	ACT
	■DEAD OR ALIVE（仮称）	DEAD OR ALIVE（暫名）	TECMO	5800日圓	FIG
	ザ・コンビニスペシャル～3つの世界を独占せよ～	便利店時代 SPECIAL~獨佔3個世界~	ARTDINK	5800日圓	SLG
	メビウスリンク３D	MOBIUS LINK 3D	伊藤忠商事	5800日圓	STG
	最強の囲碁	最強之圍棋	伊藤忠商事	7800日圓	TAB
	★C・A・R・Tワールドシリーズ	CART WORLD SERIES	SCE	5800日圓	RAC
	アストロノーカ	ASTRO NoKA	ENIX	價格未定	SLG
	ハローチャーリー	HELLO查里	ENIX	價格未定	ACT
	実機パチスロシミュレーター山佐コレクション	實機老虎機模擬者 山佐COLLECTION	CULTURE PUBLISHER	價格未定	SLG
	タイガーシャーク	TIGER SHARK	SOFTBANK	3800日圓	STG
	マキシマムフォース	MAXIMUM FORCE	GAME BANK	5800日圓	ACT
	ロボトロンX	ROBOTRON X	SOFTBANK	3800日圓	STG
	宇宙のランデヴー～RAMA～	宇宙的會合地RAMA	SOFTBANK	6800日圓	AVG
	金田一少年の事件簿～地獄遊園殺人事件～	金田一之少年事件簿~地獄遊園殺人事件~	講談社	6800日圓	AVG
	ウッチャンナンチャンの炎のチャレンジャー 電流イライラ棒リターンズ	亞烏與亞蘭 炎之挑戰 電流焦急棒 RETURNS	ZAURUS	5800日圓	SLG
	GUNばれ！ゲーム天国	努力!GAME天國	JALECO	價格未定	STG
	スーチーパイアドベンチャー ドキドキ ナイトメア	美少女雀士歷險 心跳惡夢	JALECO	6800日圓	AVG
	精霊召喚～プリンセス オブ ダークネス～	精靈召喚~黑闇公主~	翔泳社	5800日圓	RPG
	■トランスフォーマー ビーストウォーズ	變形金剛 野獸之戰	TAKARA	5800日圓	ACT
	ブレイヴ・プローヴ	Brave Prove	DATAEAST	6800日圓	RPG
	続 初恋物語～修業旅行～	續 初戀物語~修業旅行~	INTERMEDIA COMPANY	價格未定	SLG
	キョロちゃんの大冒険（仮称）	基洛之大冒險（暫名）	TOMY	5800日圓	ACT
	タイムボカンシリーズ ボカンですよ	幻影時光系列 我是母艦	BANPRESTO	5800日圓	STG
	サラブレッドブリーダー世界制覇編	THOROUGHBRED飼養者 世界制霸編	HECT	6800日圓	SLG
	東京２３区制服WARS	東京23區制服WARS	MAD JAPAN	5800日圓	AVG
	将棋最強２（仮称）	將棋最強 2（暫名）	魔法	4800日圓	TAB
	大坂湾岸バトル	大坂灣岸BATTLE	MEDIA QUEST	5800日圓	RAC
	悠久幻想曲2nd Album	悠久幻想曲 2nd Album	MEDIAWORKS	5800日圓	SLG
	★…いる！	…有了!	TAKARA	5800日圓	AVG
	★S・Q～サウンド・キューブ	S Q~SOUND CUBE~	HUMAN	4800日圓	PUZ
	★パチスロ完・解析～ワイワイパルサー/セブンティセブン2～	老虎機完全解析~WAIWAI PULSER/SEVENTY SEVER 2	HUMAN	5800日圓	ETC

4月發售遊戲

日期	日文名稱	中文名稱	廠商	售價	類型
2日	★激走グランドレーシング	激走GRAND RACING	ATLUS	5800日圓	RAC
	■ブリガンダイン-幻想大陸戦記-	幻想大陸戰記	E3 STUFF	5800日圓	RPG

	■最終電車	最終電車	VISIT	5800日圓	AVG
16日	■サイドポケット3	SIDE POCKET 3	DATA EAST	5800日圓	TAB
	コマンド&コンカー コンプリート	C & C COMPLETE	VIRGIN INTERACTIVE	6800日圓	SLG
23日	■BASSFISHERMAN	BASS FISHERMAN	SAMMY	5800日圓	SPT
	■可変走攻ガンバイク	可變走攻GUNBIKE	SME	5800日圓	ACT
	探偵神宮寺三郎~夢の終わりに~	偵探神宮寺三郎~步向夢之終結~	DATA EAST	5800日圓	AVG
	GUILTY GEAR	Guilty Gear	ARK SYSTEM WORKS	5800日圓	ETC
	★スレイヤーズろいやる	SLAYERS ROYAL	角川書店	5800日圓	RPG
上旬	★テイルコンチェルト	TAIL CONCERTO	BANDAI	5800日圓	ACT
4月	■ゲームで青春	遊戲青春	KID	5800日圓	TAB
	■パラノイアスケープ	PARANOIA SCAPE	MACHIRUDA	5800日圓	ACT
	修羅の門	修羅之門	講談社	5800日圓	FIG
	H. A. E~BEELZEBUB~	H.A.E~BEELZEBUB~	GMF	5800日圓	RAC
	The Legend of Heroes-英雄伝説1&2-ドラゴンスレイヤー(仮称)	英雄傳說 1&2(暫名)	GMF	5800日圓	RPG
	グレートラグビー	GRAND欖球	DAZ	5800日圓	SPT
	レイクマスターズ2(仮称)	LAKE MASTER 2(暫名)	DAZ	價格未定	SPT
	★NBA Live98	NBA Live 98	ELECTRONIC ARTS	5800日圓	SPT
	★Tempest X3	Tempest X3	J WINDS	價格未定	STG
21日	バトルシップ・ヤマト	戰船大和號	LOCKWELL INTERNATIONAL	5800日圓	STG
下旬	★ルナ シルバースターストーリー	NUNAR SILVER STAR STORY	角川書店	6800日圓	RPG

5月發售遊戲

5月	頭文字D(仮称)	頭文字D(暫名)	講談社	5800日圓	RAC
	Jaja馬カルテットMega Dream Destruction+	Jaja馬四重奏 Mega Dream Destruction+	GMF	5800日圓	SLG
	すたあ☆もんじゃ	星之問者	GMF	5800日圓	SLG
	快速天使	快速天使	TECHNO SOLEIL	價格未定	ACT

6月發售遊戲

6月	破壊王~KING OF CRUSHER~	破壞王~KING OF CRUSHER~	FIVE COMMUNICATIONS	價格未定	FIG
	Jリーグの監督になって世界をめざせ!(仮称)	成為J LEAGUE監督 目標是世界!(暫名)	ACCELER	價格未定	SLG
	The Legend of Heroes IV-英雄伝説4-朱紅い雫(仮称)	英雄傳說IV(暫名)	GMF	5800日圓	RPG
	★ピノッチアのみる夢	比洛亞的夢	BANDAI	5800日圓	SLG



7月	Final One~into the mind~	Final One~into the mind~	GMF	5800日圓	ACT

98年發售預定遊戲

98年春	■ダークメサイア	黑暗救世主	ATLUS	5800日圓	AVG
	NASCAR 98	NASCAR 98	EA VICTOR	價格未定	RAC
	■キッチンぱにっく	KITCHEN PANIC	PANSER SOFTWARE	4800日圓	ACT
	東京魔人学園剣風帖	東京魔人學園劍風帖	ASMIK	價格未定	SLG
	ぼのぼーど	BONO BOARD	AMUSE	價格未定	TAB
	ASH TO ASH(仮称)	ASH TO ASH(暫名)	E3 STUFF	價格未定	FIG
	卒業M	卒業M	E3 SOFT	價格未定	SLG
	トランスポートタイクーン	TRANSPORT TYCOON	伊藤忠商事	5800日圓	SLG
	デジタルアートコレクション ヒロヤマガタ(仮称)	DIGITAL ART COLLECTION(暫名)	IMAGINEER	2000日圓	ETC
	快刀乱麻	快刀亂麻	IMADIO	價格未定	ACT
	ラヴェイジティ・シー・エックス	RADIACITY 3X	V NET	5800日圓	STG
	ガーディアン リコール~守護獣召還~	GUARDIAN RECALL~守護獸召還~	XING ENTERTAINMENT	6800日圓	SLG
	■ワンダー3 アーケード ギアーズ	WONDER 3 GAMEST GEARS Vol.P2	XING ENTERTAINMENT	5800日圓	ETC
	SNKファン-CD 餓狼伝説	SNK FAN-CD 餓狼傳說	SNK	價格未定	ETC
	ザ・キング・オブ・ファイターズ' 97	拳皇'97	SNK	價格未定	FIG
	ザ・キング・オブ・ファイターズ京	拳皇 京	SNK	5800日圓	FIG
	サムライスピリッツ剣客指南パック	侍魂劍客指南PACK	SNK	價格未定	FIG
	リアルバウト餓狼伝説スペシャル	REAL BOUT餓狼傳說SPECIAL	SNK	價格未定	FIG
	バッドモジョ	bad mojo	OPENBOOK9003	5800日圓	AVG
	スーパーアドベンチャー ロックマン	洛克人超級歷險	CAPCOM	5800日圓	AVG
	ストレート ビクトリー	STRAIGHT VICTORY	KALSONIC	5800日圓	RAC
	ひざの上の同居人/キティ オンザ ラップ	膝上的同居人	KANEKO	價格未定	SLG
	★Code R	Code R	QUINTETTE	價格未定	RAC
	ジャーム-狙われた街-	被狙擊的街	KAJ	價格未定	SLG
	かっとびチューン	FINAL TUNE	元氣	5800日圓	RAC
	僕のプリンセス 迷宮のエフィカス	我的公主	元氣	價格未定	SLG
	エニグマ	ENIGMA	光榮	6800日圓	AVG
	わくわくボウリング	WAKUWAKU BOWLING	COCONUT JAPAN	4800日圓	SPT
	あいたくて~your smiles in my heart~	想見你~你的微笑在我心中~	KONAMI	價格未定	SLG
	ときめきの放課後 ねっ☆クイズしよ	心跳之放課後	KONAMI	價格未定	ETC
	新格闘(仮称)	新格鬥(暫名)	KONAMI	價格未定	FIG
	D-0 Single Basketball	D-0 Single Basketball	JORDAN	5800日圓	SPT
	CAROL THE DARK ANGEL	CAROL THE DARK ANGEL	SCE	2000日圓	ETC
	FIGHTING EYES	FIGHTING EYES	SOLAN	價格未定	不詳
	Gダライアス	G DARIUS	TAITO	5800日圓	STG
	CRISIS CITY	CRISIS CITY	TAKARA	5800日圓	ACT
	ゆうわくオフィス 恋愛課	誘惑OFFICE 戀愛課	TAKARA	5800日圓	SLG
	■闘神伝カードクエスト	鬥神傳 CARD QUEST	TAKARA	5800日圓	ETC
	Lovers Game's plus~かなり対戦テニス~(仮称)	LOVE GAME'S plus(暫名)	Tears	價格未定	SPT
	炎の料理人 クッキングファイター好	炎之料理人 COOKING FIGHTER 好	日本一SOFTWARE	價格未定	ACT
	アンシャント ロマン~Power of Dark Side~	古代羅馬~黑暗面的力量~	日本SYSTEM	6800日圓	RPG
	競艇ファイティングスピリッツ	競艇FIGHTING SPIRIT	日本物產	價格未定	RAC
	バウンティソード・セカンド(仮称)	BOUNTY SWORD SECOND(暫名)	PIONEER LCD	價格未定	SLG
	夜想曲	夜想曲	PACK IN SOFT	5800日圓	AVG
	マジカル頭脳パワー!!PARTY SELECTION	魔法頭腦力量!!PARTY SELECTION	VAP	5800日圓	ETC
	ジャングルパーク	JUNGLE PARK	BANDAI VISUAL	4800日圓	ACT
	七英雄物語~レーミリアの奇跡~(仮称)	七英雄物語(暫名)	BANDAI VISUAL	5800日圓	RPG
	プレイスタジアム3	PLAY STADIUM 3	BANPRESTO	5800日圓	SPT
	ボールディランド	BALL DELAND	BANPRESTO	6800日圓	SLG
	リアルロボット戦線	真機械人戰線	BANPRESTO	6800日圓	SLG
	銃夢~火星の記憶	銃夢~火星之記憶	BANPRESTO	價格未定	ARPG
	超魔神英雄伝ワタル ANOTHER STEP	超魔神英雄傳 ANOTHER STEP	TAKARA	5800日圓	RPG
	ラブリーポップ2 in 1雀じゃん恋しましょ	戀愛報告 2 in 1 雀戀	BOSICO	6800日圓	SLG
	夢・色いろ	夢・色彩繽紛	FEAZARD	5800日圓	SLG
	英雄志願-Gal Act Heroism-	英雄志願	MICROCABIN	6800日圓	RPG
	個人教授La Lecon Particuliere	個人教授	毎日COMMUNICATION	價格未定	SLG
	ヒロイン ドリーム 2	女主角之夢2	MAP JAPAN	價格未定	SLG
	ドリキン土屋圭市サーキットバトル(仮称)	DRIFT KING土屋圭市賽道戰鬥(暫名)	MEDIAQUEST	5800日圓	RAC
98年夏	■ADVANCED V. G. 2	ADVANCED V.G. 2	TGL	5800日圓	FIG
	■毎日猫曜日	毎日貓曜日	BANDAI	5800日圓	SLG
	■オーバーブラッド2	OVER BLOOD 2	RIVERHILL SOFT	價格未定	AVG
	トゥルー・ラブストーリー2	真愛物語2	ASCII	價格未定	SLG
	シンクロニシティ	SYNCHRONICITY	A.D.M.	價格未定	AVG
	ルーインス	THE RUINS	A.D.M.	價格未定	AVG
	アンジェリーク・デュエット	ANGELIQUE DUET	光榮	7800日圓	SLG
	アンジェリーク・デュエット プレミアムBOX	ANGELIQUE DUET PREMIUM BOX	光榮	9800日圓	SLG
98年	■マネーアイドル エクスチェンジャー	MONEY IDOL EXCHANGER	IDEA	5800日圓	AVG
	■まじっくあにまるず	MAGIC ANIMALS	J.WING	價格未定	SLG
	激突!!スキーバトル(仮称)	激突!!滑雪戰鬥(暫名)	I'MAX	5800日圓	SPT
	きまぐれマイベイビィ~娘のスゴロク成長記~	心情浮動 MY BABY	AKUSERA	5800日圓	ETC
	タワードリーム2	TOWER DREAM 2	AKUSERA	5800日圓	ETC
	3D格闘ツクール	3D格鬥創作室	ASCII	價格未定	ETC
	火星物語	火星物語	ASCII	價格未定	RPG
	深海伝説マーメノイド(仮称)	深海傳說 人魚洛依多(暫名)	XING ENTERTAINMENT	價格未定	RPG
	怒・首領蜂	怒・首領蜂	SPS	價格未定	STG
	Jリーグエキサイトステージ V1	J LEAGUE EXCITE STAGE V1	EPOCH社	價格未定	SOC
	サーキットの狼	賽道之狼 II	MDO	價格未定	RAC
	ストライク ジャガー	STRIKE JAGUAR	GAPS	價格未定	STG
	ARKS 1000~目指せ 究極の召喚師~	ARKS 1000~目標!究極召喚師~	CLEF INVENSION	價格未定	AVG
	玉繭物語(仮称)	玉繭物語(暫名)	元氣	價格未定	RPG
	メタルギア ソリッド	METAL GEAR SOLID	KONAMI	價格未定	AVG
	あのこどこのこ(仮称)	那孩子是哪裏的孩子(暫名)	SUCCESS	價格未定	SLG
	真髄・碁仙人	真髓・圍棋仙人(暫名)	J・WING	8900日圓	TAB
	ひとつやふたつ…いつつや怪談 日本たらればなしツアー2	一,二…五個怪談	SYSTEMSAKOMU	5800日圓	AVG
	卒業III~Wedding Bell	卒業 III~Wedding Bell	小學館PRODUCTION	價格未定	SLG
	2999年のゲーム・キッズ	2999年之遊戲小子	SCE	價格未定	ETC
	究極クイズ こたえてプリース	究極問題 請你告訴我	Tears	價格未定	ETC
	爆弾小僧 スクープザキッド(仮称)	爆彈小子(暫名)	Tears	價格未定	ACT
	ジュンクラシック C. C. &ロペ倶楽部	JUN CLASSIC C.C. & 羅比俱樂部	T&E SOFT	價格未定	ETC
	ルシファード	LUCIFERD	D.E.N研究所	5800日圓	RPG
	鉄拳3	鐵拳3	NAMCO	價格未定	FIG
	新世紀GPXサイバーフォーミュラSAGA~EXTREME SPEED~	高智能方程式 SAGA~極限速度~	VAP	5800日圓	RAC
	聖龍伝説~外伝~	聖龍傳說~外傳~	BAP	5800日圓	FIG
	マス・デストラクション~お父さんにもできるソフト~	MASS DISTRUCTION	BMG JAPAN	5800日圓	STG
	Dear Friends	DEAR FRIENDS	VISUAL ART	5800日圓	SLG
	バックガイナー~よみがえる勇者たち~-飛翔編[うらぎりの戦場]-	BACK佳拿~甦醒的勇者們~-飛翔編[背叛的戰場]-	BING	5800日圓	SLG
	バックガイナー~よみがえる勇者たち~-完結編[そして、明日へ]-	"BACK佳拿~甦醒的勇者們~-完結編[之後,向著明天]"	BING	5800日圓	SLG

★:今期新增之遊戲

■:更改發售日期、售價、名字之遊戲

★：今期新增之遊戲

■：更改發售日期、售價、名字之遊戲

蜃気楼回廊	海市蜃樓迴廊	PLAY STAGE	5800日圓	AVG
Shadow Tower	影之塔	FROM SOFTWARE	5800日圓	RPG
MELT~フューチャリングエティ by アイアン・メイデン	MELT	MAP JAPAN	5800日圓	STG
リフレインラブ2	REFRAIN LOVE 2	RIVERHILL SOFT	價格未定	SLG

發售日未定遊戲

■テーマ ホスピタル	THEME HOSPITAL	EA VICTOR	5800日圓	SLG
■ナムコアンソロジー1	NAMCO ANTHOLOGY 1	NAMCO	5800日圓	ETC
パチンコ倶楽部	彈珠機俱樂部	I.S.C	價格未定	ETC
厄惨（仮称）	厄慘（暫名）	IDEA FACTORY	5800日圓	AVG
シミュレーションRPGツクール	SRPG創作室	ASCII	5800日圓	ETC
囲碁	圍棋	ASCII	6800日圓	TAB
Nightmare Project<YAKATA>	惡夢計劃YAKATA	ASK講談社	價格未定	RPG
L. S. D.	L.S.D.	ASMIK	價格未定	ETC
アフレイドギア	AFRAID GEAR	ASMIK	價格未定	SLG
宇宙機動VANARK	宇宙機動 VANARK	ASMIK	價格未定	SLG
森の王国（仮称）	森林王國（暫名）	ASMIK	價格未定	SRPG
イイナ	依娜	IMAGINEER	價格未定	ETC
ツタンカーメンの遺言（仮称）	傳說幪面人的遺言（暫名）	WIZARD	價格未定	AVG
ドラゴンクエスト VII	勇者鬥惡龍 VII	ENIX	價格未定	RPG
デビュー 21	誕生 21	NEC INTERCHANNEL	價格未定	SLG
メイン・ローター（仮称）	MING ROTOR（暫名）	F COMPUTER ENTERTAINMENT	5800日圓	STG
FLY（仮称）	FLY（暫名）	MDB	價格未定	AVG
ダンジョン&ドラゴンズコレクション	D & D COLLECTION	CAPCOM	5800日圓	ACT
ポケット ファイター	POCKET FIGHTER	CAPCOM	價格未定	FIG
シェラザード伝説 黄金の帝国（仮称）	西拉薩傳說 黃金之帝國（暫名）	CULTURE BRAIN	價格未定	RPG
飛龍の拳コレクション（仮称）	飛龍之拳COLLECTION（暫名）	CULTURE BRAIN	5800日圓	FIG
NHL オープンアイス（仮称）	NHL OPEN ICE（暫名）	SOFTBANK	3800日圓	SPT
モータルコンバット トリロジー	龍爭虎鬥三部曲	SOFTBANK	3800日圓	FIG
コントラ~レガシー オブ ウォー~	魂斗羅~戰爭的遺產~	KONAMI	5800日圓	STG
ときめきメモリアル ドラマシリーズVol. 3	心跳回憶劇場系列 Vol.3	KONAMI	價格未定	AVG
ときめきメモリアル2（仮称）	心跳回憶2（暫名）	KONAMI	價格未定	SLG
ドルフィンドリーム	海豚夢	NACOM	價格未定	ACT
ブリーディング スタッド2（仮称）	BLEEDING STUD 2（暫名）	KONAMI	價格未定	SLG
ブロークン ヘリックス（仮称）	BROKEN HELIX（暫名）	KONAMI	價格未定	ACT
幻想水滸伝 2	幻想水滸傳 II	KONAMI	價格未定	RPG
青山ラブストーリーズ	青山愛的故事	KONAMI	價格未定	AVG
遊戯王~たたかえ!! カプセルモンスター~（仮称）	遊戲王~戰鬥吧!!套囊怪物~（暫名）	KONAMI	價格未定	ETC
DOOPERS	DOOPERS	CYBERTECT DESIGN	價格未定	RAC
FENSER	FENSER	CYBERTECT DESIGN	價格未定	SLG
GRUDA	GRUDA	CYBERTECT DESIGN	價格未定	STG
PROJECT CHAOS	PROJECT CHAOS	CYBERTECT DESIGN	價格未定	RPG
3Dロボットシューティング「ダブロー・イ・ゼロウ」（仮称）	3D機械人射擊（暫名）	小學館PRODUCTION	價格未定	STG
バーチャルリモコン（ヘリポートー）	VIRTUAL REMOTE CONTROL	3D	價格未定	SLG
ハイパーツアー	HYPER TOUR	3D	價格未定	ACT
Adidas Power Soccer International'97	Adidas Power Soccer International'97	SCE	5800日圓	SOC
NFL GAME DAY（仮称）	NFL GAME DAY（暫名）	SCE	價格未定	SPT
ハーミィホッパーヘッドのたまごDEパズル	HERMIE HOPPERHEAD雞蛋方塊	SCE	價格未定	PUZ
ワンダラーズショック1950アメリカンドリームズ	1950美國夢	SCE	價格未定	ETC
エスケイパー	逃亡者	SME	價格未定	AVG
BOUNDY ARMS	BOUNTY ARMS	DATAWEST	6800日圓	ACT
スノークィーン	SNOW QUEEN	東北新社	4800日圓	ETC
true/real/fantasy	true / real / fantasy	DREAM CUBE	5800日圓	RPG
ディレクター（仮称）	DIRECTOR（暫名）	TONKIN HOUSE	價格未定	AVG
ワールドスタジアム2	WORLD STADIUM 2	NAMCO	價格未定	SPT
JUMP KID（仮称）	JUMP KID（暫名）	NEW	價格未定	ACT
タイブレーク	TIE BREAK	BARDY	價格未定	SPT
ウェルトオブ・イストリア	WELT OF EASTORIA	HUDSON	價格未定	RPG
プレステボンバーマン（仮称）	PlayStation BOMBERMAN	BANDAI	價格未定	ACT
ジャーニーマンプロジェクトペガサスプライム	JOURNEYMAN PROJECT	BANDAI	8800日圓	AVG
メタルドレッド	METAL DREAD	BANDAI VISUAL	5800日圓	STG
AZITO2（仮称）	AZITO 2（暫名）	BANPRESTO	5800日圓	不詳
グランド セフト オート	GRAND SEPT ODE（暫名）	BMG VICTOR	價格未定	ETC
クラシックロード~優駿編~	CLASSIC ROAD~優駿編~	VICTOR SOFT	價格未定	SPT
LIPROS（仮称）	LIPROS（暫名）	VISUAL ART	價格未定	ACT
オーガリアン亜人伝（仮称）	OGARIAN亞人傳（暫名）	VISUAL ART	價格未定	RPG
ぱいるあっぷ・まーち	推積比賽	PROJECT YUNI	5800日圓	SLG
重装機兵ヴァルケン2	重裝機兵 維京2	MASIYA	5800日圓	ACT
秘密結社Q	秘密結社Q	RIGHTSTUFF	價格未定	SLG
ピラミッドの謎	金字塔之謎	RAY	價格未定	AVG
★FAVORITE DEAR	FAVORITE DEAR	NEC INTER CHANNEL	價格未定	不詳
★メルクリウス プリティ	MERCURY'S PRETTY	NEC INTER CHANNEL	價格未定	不詳

SATURN

2月發售遊戲

5日	WINTER HEAT	WINTER HEAT	SEGA	5800日圓	SPT
11日	FIGHTING ILLUSION~K-1 GRANDPRIX 外伝（サターンコレクション）	FIGHTING ILLUSION K-1大RAND士PRIX 外（SATURN COLLECTION）	XING ENTERTAINMENT	2800日圓	FIG
	テナント ウォーズ	房客戰爭	KID	5800日圓	TAB
	ADVANCED WORLD WAR千年帝国の興亡（サターンコレクション）	ADVANCED WORLD WAR千年帝國之興亡（SATURN COLLECTION）	SEGA	2800日圓	SLG
	サクラ大戦（サターンコレクション）	櫻大戰（SATURN COLLECTION）	SEGA	2800日圓	AVG
	SDガンダム G CENTURYS	SD高達 G CENTURYS	BANDAI	6800日圓	SLG
	★ラングリッサーIII（サターンコレクション）	夢幻模擬戰 III（SATURN COLLECTION）	MASIYA	2800日圓	SRPG
19日	■バチャコップ スペシャルパック	VIRTUA COP SPECIAL PACK	SEGA	5800日圓	STG
	■プロ野球チームもつくろう！	創造職業棒球隊	SEGA	5800日圓	SLG
	■ラングリッサー~Dramatic Edition~	夢幻模擬戰~Dramatic Edition~	MASIYA	6300日圓	SRPG
26日	■バトルガレッガ	BATTLE GAREGGA	EA VICTOR	5800日圓	STG
	■SEGA AGES／パワードリフト	SEGA AGES / POWER DRIFT	SEGA	3800日圓	RAC
	■バーニング レンジャー	BURNING RANGER	SEGA	5800日圓	ACT
	■慟哭 そして…	慟哭 之後…	DATA EAST	6800日圓	AVG
	■湾岸トライアル ラブ	灣岸TRIAL LOVE	PACK IN SOFT	6800日圓	RAC
	ステラアサルトSS	STEEL ASSULT SS	SIMS	5800日圓	STG
	メッセージ・ナビVol. 2	MASSAGE NAVIGATOR Vol.2	SIMS	2800日圓	ETC
	あやかし忍伝 くの一番プラス	不思議忍傳 九之一番 PLUS	翔泳社	6800日圓	RPG
中旬	SAVAKI	SAVAKI	MACROCABIN	5800日圓	FIG
下旬	白き魔女-もうひとつの英雄伝説-	白魔女~另一個的英雄傳說~	HUDSON	6800日圓	RPG
2月	■Jリーグ 実況炎のストライカー	日本職業足球聯賽 實況炎之射手	KONAMI	5800日圓	SOC
	RIVEN The Sequel to MYST	RIVEN The Sequel to MYST	ENIX	7900日圓	AVG
	頭文字D～公路最速伝説～	頭文字D~公路最速傳說~	講談社	5800日圓	RAC
	くのいち捕物帖	女忍者捕物帖	CSK總合研究所	價格未定	AVG
	スーチーパイアドベンチャードキドキ ナイトメア	美少女雀士大冒險 心跳惡夢	JALECO	6800日圓	AVG
	ツアーパーティー	TOUR PARTY	TAKARA	5800日圓	SLG
	スゴベンチャー~ドラゴンマスターシルク外伝~	DRAGON MASTER SILK外傳	DATAM POLYSTAR	5800日圓	RPG
	もってけたまご	把蛋拿走	NAXAT	價格未定	ACT
	パチンコホール～新装大開店～	PACHINKO HALL~新裝大開店~	NEXT STONE	6800日圓	ETC
	悠久幻想曲2nd Album	悠久幻想曲 2nd Album	MEDIAWORKS	5800日圓	SLG

3月發售遊戲

5日	タイムコマンドー	TIME COMMANDO	ACCLAIM JAPAN	5800日圓	STG
	ナイル河の夜明け	尼羅河之夜明	PACK IN SOFT	6800日圓	SLG
	VIRTUAL麻雀	VIRTUAL麻雀	MICRONET	5800日圓	TAB
12日	■バロック	BAROQUE	STING	6800日圓	RPG
	EVE the lost one	EVE the lost one	IMADIO	7800日圓	AVG
	Pia☆キャロットへようこそ！！	歡迎來到Pia CARROT!!	KID	6800日圓	SLG
	信長の野望・戦国群雄伝	信長之野望 戰國群雄傳	光榮	5800日圓	SLG
	★上海 万里の長城（サターンコレクション）	上海 萬里長城（SATURN COLLECTION）	SUNSOFT	2800日圓	PUZ
	コマンド&コンカー（サターンコレクション）	COMMAND & CONQUER（SATURN COLLECTION）	SEGA	2800日圓	SLG
	ダイナマイト刑事（サターンコレクション）	DYNAMITE刑事（SATURN COLLECTION）	SEGA	2800日圓	ACT
19日	■わくわくぷよぷよダンジョン	WAKUWAKUPUYOPUYO DUNGEON	COMPILE	5800日圓	RPG
	ときめきメモリアル ドラマシリーズvol.2 彩のラブソング	心跳回憶劇場系列VOL.2彩之愛歌	KONAMI	5800日圓	AVG
26日	■幻想水滸伝	幻想水滸傳	KONAMI	價格未定	RPG
	★提督の決断III with パワーアップキット	提督之決斷 III with POWER UP KIT	光榮	9800日圓	SLG
	TechnoMotor	TechnoMotor	電子MEDISERVISE	4800日圓	RAC
3月	■SEGA AGES／ファンタシースター コレクション	SEGA AGES / FANTASY STAR COLLECTION	SEGA	4800日圓	RPG
	プリンセスクエスト	PRINCESS QUEST	INCREMENT P	5800日圓	RPG
	プリンセスクエスト 限定版	PRINCESS QUEST 限定版	INCREMENT P	5900日圓	RPG
	■ワンダー3 ／ アーケード ギアーズ	WONDER 3 / ARCADE GEARS	XING ENTERTAINMENT	5800日圓	ETC
	サイキックフォース	PSYCHIC FORCE	SOFT BANK	5800日圓	FIG
	プライマルレイジ	PRIMAL RAGE	SOFT BANK	3800日圓	FIG
	ヘクセン	HEXEN	SOFTBANK	5800日圓	ACT
	ワイプアウトXL	WIPEOUT XL	GAMEBANK	5800日圓	RAC
	THE HOUSE OF THE DEAD	THE HOUSE OF THE DEAD	SEGA	5800日圓	STG
	ドラゴンフォースII~神去りし大地に~（仮称）	DRAGON FORCE II~在神離去的大地上~（暫名）	SEGA	5800日圓	RPG

	チョロQパーク	Q版賽車公園	TAKARA	5800日圓	RAC
	モニカの城	莫烈嘉之城	PIONEER LDC	6800日圓	ARPG
	ドリーム・ジェネレーション~恋か？仕事か！？…~	DREAM GENERATION~是戀愛?是工作?!~	NCS	6300日圓	SLG
	クロス探偵物語	CROSS偵探故事	WAKUJAM	6800日圓	AVG
	★新世紀エヴァンゲリオン 鋼鉄のガールフレンド	新世紀EVANGELION 鋼鐵之GALL FRIEND	SEGA	6800日圓	SLG
	★ザ・コンビニ2~・国チェーン展開だ！~	便利店時代 2~全國連鎖展開!~	HUMAN	5800日圓	SLG

4月發售遊戲

2日	ウイニングポスト３	WINNING POST 3	光榮	6800日圓	SPT
9日	■機動戦士ガンダム~ギレンの野望~	機動戰士高達~基力之野心~	BANDAI	6800日圓	SLG
23日	■GUNGRIFFON II (仮称)	GUNGRIFFON II (暫名)	GAME ART	6800日圓	STG
	■探偵神宮寺三郎~夢のおわりに~	偵探神宮寺三郎~向夢之終結~	DATA EAST	5800日圓	AVG
中旬	■英雄志願-Gal Act Heroism-	英雄志願—Gal Act Heroism—	MICRO CABIN	6800日圓	SLG
下旬	ケリオトッセ (仮称)	KERIOTOSSE (暫名)	増田屋COPORATION	4800日圓	ACT
	★王様ゲーム	皇帝遊戲	SOSHIETTA代官山1	6800日圓	ETC
4月	■ゲームで青春	遊戲青春	KID	5800日圓	TAB
	プリンセスメーカーゆめみる妖精	美少女夢工場 夢見妖精	NINELIFES	5800日圓	SLG



7月	ウルトラマン図鑑 ３	超人圖鑑3	講談社	價格未定	ETC

98年發售預定遊戲

98年春	■スチームハーツ	STREAM HEART	TGL	7800日圓	STG
	ルパン三世 ピラミッドの賢者	雷朋三世 金字塔的賢者	ASMIK	價格未定	ACT
	SNK ファン コレクション 餓狼伝説	SNK FAN COLLECTION 餓狼傳説	SNK	價格未定	ETC
	ザ・キング・オブ・ファイターズ' 97	拳皇'97	SNK	價格未定	FIG
	WORLD SOCCER RPG (仮称)	WORLD SOCCER RPG (暫名)	ENIX	價格未定	SRPG
	ヴァンパイア セイヴァー	VAMPIRE SAVIOR (4M擴張RAM專用)	CAPCOM	價格未定	FIG
	スーパーアドベンシチャー ロックマン	洛克人超級歷險	CAPCOM	5800日圓	AVG
	ダンジョンズ & ドラゴンズ コレクション	D & D COLLECTION	CAPCOM	5800日圓	ACT
	Code R	Code R	QUEEN TET	價格未定	RAC
	悪魔城ドラキュラX~月下の夜想曲	惡魔城 X~月下之夜想曲~	KONAMI	價格未定	ACT
	サクラ大戦 2~君、死にたもうことなかれ~	櫻大戰 2	SEGA	價格未定	AVG
	シャイニング・フォースIII シナリオ 2 (仮称)	SHINNING FORCE III SCENARIO.2 (暫名)	SEGA	4800日圓	ARPG
	少女革命ウテラ (仮称)	少女革命 (暫名)	SEGA	價格未定	AVG
	★ルームメイト3~涼子 風の輝く 朝に~	ROOMMATE 3~涼子 早上的風之光輝~	DATAM POLYSTAR	5800日圓	SLG
	スーパーロボット大戦F 完結編	超級機械人大戰 F 完結編	BANPRESTO	價格未定	SLG
	ボールディランド	BALL DELAND	BANPRESTO	6800日圓	SLG
	クーリエ・クライシス (仮称)	CREATE CRISIS (暫名)	BMG JAPAN	價格未定	ACT
	ハークスアドベンチャー	HECH'S ADVENTURE	BPS	5800日圓	AVG
	ラブリーポップ 2 in 1 雀じゃん恋しましょ	LOVE REPORT 2 in 1 雀戀	BOSICO	6800日圓	SLG
	ひみつ戦隊メタモルV	秘密戰隊 變形V	毎日COMMUNICATIONS	價格未定	AVG
	海辺でリーチ！	海邊麻雀	毎日COMMUNICATIONS	5800日圓	TAB
	クロック! パウパウアイランド	CROC!PAWPAW ISLAND	MEDIA QUEST	5800日圓	AVG
	制服~ハイスクールカウントダウン~	制服~HIGH SCHOOL COUNTDOWN~	AROMA	價格未定	SLG
98年夏	シンクロニシティ	SYNCHRONICITY	A.D.M.	價格未定	AVG
	ルーインズ	THE RUINS	A.D.M.	價格未定	AVG
	アンジェリーク・デュエット	ANGELIQUE DUET	光榮	7800日圓	SLG
	アンジェリーク・デュエット プレミアムBOX	ANGELIQUE DUET PREMIUM BOX	光榮	9800日圓	SLG
	七つの秘館 戦慄の微笑	七間秘館 戰慄之微笑	光榮	7800日圓	AVG
	シャイニング・フォースIII シナリオ. 3 (仮称)	SHINNING FORCE III SCENARIO.3 (暫名)	SEGA	4800日圓	ARPG
	ファインドラブ2~The Simulation Game~	FIND LOVE 2~The Simulation Game~	DAIKI	價格未定	SLG
98年	音楽ツクールかなでーる2	音樂創作室 2	ASCII	5800日圓	ETC
	イメージファイト & Xマルチプライ / アーケード ギアーズ	IMAGE FIGHT & X MULTIPLY / ARCADE GEARS	XING ENTERTAINMENT	4800日圓	STG
	エドワード・ランディ / アーケード ギアーズ	EDWARD RADY / ARCADE GEARS	XING ENTERTAINMENT	4800日圓	ACT
	J リーグ エキサイトステージ V1	J LEAGUE EXCITE STAGE V1	EPOCH社	價格未定	SOC
	■アストラスーパースターズ	亞斯特拉超級巨星	SUNSOFT	5800日圓	FIG
	真髄・碁仙人 (仮称)	真髓・圍棋仙人 (暫名)	J.WING	8900日圓	TAB
	卒業III~Wedding Bell	卒業III~WEDDING BELL	小學館PRODUCTION	價格未定	SLG
	エチュード (仮称)	E-tude (暫名)	拓洋興業	價格未定	AVG

發售日未定遊戲

■雷電ファイターズ	雷電FIGHTERS	EA VICTOR	5800日圓	STG
■フルカウルミニ四駆 スーパーファクトリーFOR SEGANET (仮称)	超級迷你四驅工廠 FOR SEGANET (暫名,MODEM專用)	SEGA	2800日圓	SLG
パチンコ倶楽部	彈珠機俱樂部	I.S.C	價格未定	ETC
NHL Breakaway	NHL Breakaway	ACCLAIM JAPAN	價格未定	SPT
バトルスポーツ	BATTLE SPORT	ACCLAIM JAPAN	5800日圓	SPT
シミュレーションRPGツクール	SRPG創作室	ASCII	5800日圓	ETC
ダービースタリオン (仮称)	打吡大賽馬 (暫名)	ASCII	價格未定	SLG
囲碁	圍棋	ASCII	6800日圓	TAB
英雄降臨~THE SEVEN HEROES & CINDERELLA~	英雄降臨~THE SEVEN HEROES & CINDERELLA	OMEGA SOFT	價格未定	SLG
ブラックマトリクス	BLACK / MATRIX	NEC INTERCHANNEL	價格未定	SRPG
フレンズ~青春の輝き~	FRIENDS~青春的光輝~	NEC INTER CHANNEL	價格未定	SLG
モンスターメーカー・ホーリーダガー	MONSTER MAKER神聖匕首	NEC INTER CHANNEL	6800日圓	SLG
ドラゴンナイト	龍騎士	ELF	價格未定	RPG
神罰　人生の意味	神罰 人生的意義	GAINAX	價格未定	SLG
スレイヤーズろいやる2 (仮称)	魔劍美神ROYAL 2 (暫名)	角川書店	價格未定	SRPG
ルナ エターナルブルー	LUNAR ETERNAL BLUE (暫名)	角川書店	價格未定	RPG
MARVEL SUPER HEROES VS STREET FIGHTER	MARVEL SUPER HEROES VS 街頭霸王 (4M擴張RAM專用)	CAPCOM	價格未定	FIG
X2	X2	CAPCOM	5800日圓	STG
バイオハザード 2	生化危機 2	CAPCOM	價格未定	AVG
ポケット ファイター	POCKET FIGHTER	CAPCOM	價格未定	FIG
無人島物語外伝 考古学者 高持慎一郎 (仮称)	無人島物語 考古學者 高持慎一郎 (暫名)	KSS	5800日圓	AVG
コントラ~レガシー　オブ　ウォー~	魂斗羅~戰爭之遺產~	KONAMI	價格未定	ATC
ときめきメモリアル ドラマシリーズVol. 3	心跳回憶劇場系列VOL.3	KONAMI	價格未定	AVG
魔導物語	魔導物語	COMPILE	5800日圓	RPG
Virtual THEATER 1 天国に行けないパパ	Virtual THEATHER 1	SUCCESS	6800日圓	ETC
Virtual THEATER 2 ポーズ・ライフ	Virtual THEATHER 2	SUCCESS	6800日圓	ETC
Virtual THEATER 3 インターセプター	Virtual THEATHER 3	SUCCESS	6800日圓	ETC
フェイク ダウン	FAKE DOWN	SYSTEM SAKOMU	價格未定	ACT
マスター オブ モンスターズ 黄昏の指輪 (仮称)	怪物之王 黃昏之指環 (暫名)	SYSTEM SOFT	價格未定	SLG
現代大戦略STRIKES (仮称) ワーズ (仮称)	現代大戰略Strikes (暫名)	SYSTEM SOFT	價格未定	SLG
GT 24	GT 24	JALECO	價格未定	RAC
ワーズ (仮称)	"WARRZ (暫名,MODAM 專用)"	SHOUEI SYSTEM	6800日圓	RPG
3Dロボットシューティング [ダブロー・イ・ゼロウ]	3D機械人射擊	小學館PRODUCTION	價格未定	STG
HOUSING	HOUSING	SUPER SOFTWARE	價格未定	ETC
HOUSING CATALOG	HOUSING CATALOG	SUPER SOFTWARE	價格未定	ETC
ソニック　ザ　ファイターズ (仮称)	SONIC THE FIGHTERS (暫名)	SEGA	價格未定	FIG
バーチャファイター３	VIRTUA FIGHTER 3	SEGA	價格未定	FIG
ハート オブ ダークネス	黑暗的心	SEGA	價格未定	AVG
超FLAPPY	超FLAPPY	DABBY SOFT	5800日圓	ACT
開運 なんでも鑑定団	開運！甚麼也可鑑定團	TV東京	5000日圓	ETC
BASIC for SEGA SATURN パソコン接続タイプ	POLYGON BASIC for SEGA SATURN 電腦接連TYPE	德間書店INTERMEDIA COMPANY	價格未定	ETC
BASIC for SEGA SATURN スタンドアローンタイプ	POLYGON BASIC for SEGA SATURN STAND ALONE TYPE	德間書店INTERMEDIA COMPANY	價格未定	ETC
レクイエム (仮称)	安靈曲 (暫名)	日本ART MEDIA	價格未定	RPG
ファンズフォルム	FANS FORME	日本MMI Technology	價格未定	AVG
SUPER 301 S. Q. (仮称)	SUPER 301 S.Q. (暫名)	日本物產	價格未定	SLG
USドラッグチャンプ (仮称)	U.S. DRUG CHAMP (暫名)	日本物產	價格未定	RAC
スチームパイレーツ (仮称)	汽船海賊 (暫名)	NEVERLAND COMPANY	價格未定	SLG
サターンボンバーマン (仮称)	SATURN BOMBERMAN (暫名)	HUDSON	價格未定	ACT
ダンジョン・マスター ネクサス	DUNGEON MASTER NAKUSASU	VICTOR ENTERTAINMENT	6800日圓	RPG
かもめ大作戦~女神たちのささやき~	海鷗大作戰	VING	價格未定	SLG
パチンコファイター (仮称)	彈珠戰士 (暫名)	PLAY STAGE	價格未定	ETC
ピラミッドの謎	金字塔之謎	RAY	價格未定	AVG
スタートリング. オデッセイ 1	STARTING.ODYSSEY 1	RAY FORCE	價格未定	RPG
ブルーボリューションスタートリング. オデッセイ 2 魔竜戦争	STARTING.ODYSSEY 2 魔龍戰爭	RAY FORCE	價格未定	RPG
スタートリング. オデッセイ 3 ミレニアムの聖戦	STARTING.ODYSSEY 3米尼利亞姆之聖戰	RAY FORCE	價格未定	RPG

N64

1月發售遊戲

30日	シムシティ2000 (仮称)	SIM CITY 2000 (暫名)	IMAGINEER	6800日圓	SLG
1月	超空間ナイタープロ野球キング2 (仮称)	超空間NIGHTER職業棒球王2 (暫名)	IMAGINEER	6980日圓	SPT
	忍たま乱太郎1・2・3 (仮称)	忍者亂太郎1・2・3 (暫名)	CULTURE BRAIN	6980日圓	ACT

★：今期新增之遊戲

■：更改發售日期、售價、名字之遊戲

新GAME時間表

★：今期新增之遊戲

■：更改發售日期、售價、名字之遊戲

2月發售遊戲

2月	ウェインガレツキー 3D ホッケー(仮称)	WAIN GARAGE 3D HOCKEY(暫名)	GAMEBANK	價格未定	SPT
	スノーボーディング(仮称)	SNOW BOARDING(暫名)	任天堂	6800日圓	SPT

3月發售遊戲

19日	実況パワーフルプロ野球5	實況力量棒球5	KONAMI	7800日圓	SPT
26日	■G. A. S. P. !~Fighters' NEXTream~	G.A.S.P.!~Fighters' NEXTream~	KONAMI	6800日圓	FIG
	★進め！対戦ぱずるだま~闘魂まるたま町~(仮称)	進發!對戰PUZZLE蛋~鬥魂丸玉町~(暫名)	KONAMI	6800日圓	PUZ
3月	魔法聖紀エル テイル(仮称)	魔法聖紀EL TILL(暫名)	IMAGINEER	6980日圓	RPG
	キラッと解決！64探偵団	與凶手解決!64偵探團	IMAGINEER	6980日圓	AVG
	スノー スピーダー	SNOW SPEEDER	IMAGINEER	6980日圓	RAC
	ジャングル大帝	小白獅	任天堂	價格未定	AVG
	SONIC WINGS ASSAULT	SONIC WINGS ASSAULT	VIDEO SYSTEM	8800日圓	STG

4月發售遊戲

4月	■スーパースピードレース64	SPUER SPEED RACE 64	TAITO	7800日圓	RAC
	ファイティング カップ	FIGHTING CUP	IMAGINEER	6800日圓	FIG
	ゼルダの伝説64(仮称)	煞爾達傳説 時之洋壎	任天堂	6800日圓	ARPG
	バンジョーとカズーイの大冒険	BANJO與KAZOOIE之大冒險	任天堂	6800日圓	ACT

6月發售遊戲

6月	■プロ指南麻雀「兵」	職業指南麻雀[兵]	CULTURE BRAIN	6980日圓	TAB
	走れボクの馬	走吧 我的馬	CULTURE BRAIN	價格未定	RAC
	■F-ZERO X	F-ZERO X	任天堂	6800日圓	RAC
	ポケモンスタジアム	POCKET MONSTER運動場(64DD專用)	任天堂	價格未定	SPT

7月發售遊戲

7月	NBAバスケットボール(仮称)	NBA藍球(暫名)	VIDEO SYSTEM	6800日圓	SPT
	マリオアーティスト タレントメーカー	MARIO ARTIST TALENT MAKER(64DD專用)	任天堂	價格未定	ETC
	マリオアーティスト ピクチャーメーカー	MARIO ARTIST PICTURE MAKER(64DD專用)	任天堂	價格未定	ETC
	マリオアーティスト ポリゴンメーカー	MARIO ARTIST POLYGON MAKER(64DD專用)	任天堂	價格未定	ETC

98年發售預定遊戲

98年春	パチンコ365日	彈珠機365日	SETA	價格未定	ETC
	レブ・リミット	REV LIMIT	SETA	價格未定	RAC
	森田将棋64	森田將棋64	SETA	9800日圓	TAB
	Let's スマッシュ	Let's SMASH	HUDSON	價格未定	SPT
	スーパーロボットスピリッツ	超級機械人SPIRIT	BANPRESTO	價格未定	FIG
	★ボンバーマンヒーロー~ミリアン王女を救え~	BOMBERMAN英雄~拯救美莉安女王~	HUDSON	價格未定	不詳
	★エアターボ64	AIR TURBO 64	HUMAN	價格未定	RAC
98年秋	ポケモンスナップ	POCKET MONSTER NAP(64DD專用)	任天堂	價格未定	ACT
98年	キングヒル(仮称)	KING HILL(暫名)	KEMCO	價格未定	RAC
	カービィのエアライド(仮称)	卡比的AIR RIDE(暫名)	任天堂	價格未定	ACT
	ピカチュウげんきでちゅう(仮称)	比格治健康嗎(暫名)	任天堂	價格未定	ETC
	金田一少年の事件簿(仮称)	金田一少年之事件簿(暫名)	HUDSON	價格未定	AVG
	フライトシミュレーター(仮称)	模擬飛行(暫名)	VIDEO SYSTEM	價格未定	SLG
	レースゲーム(仮称)	賽車遊戲(暫名)	VIDEO SYSTEM	價格未定	RAC

發售日未定遊戲

ハイブリッドヘブン(仮称)	HIGH BRIDE HAVEN(暫名)	KONAMI	價格未定	ARPG
悪魔城ドラキュラ 3D(仮称)	惡魔城 3D(暫名)	KONAMI	價格未定	ACT
実況 Jリーグパーフェクトストライカー2(仮称)	實況日本職業足球聯賽PERFECT STRIKER 2(暫名)	KONAMI	價格未定	SOC
クオンパ	Cu-On-Pa	T&E SOFT	價格未定	PUZ
超時空要塞マクロス ANOTHER DIMENSION(仮称)	超時空要塞MACROSS ANOTHER DIMENSION(暫名)	TOMY	價格未定	SLG
キャバリーバトル3000	GABARY BATTLE 3000	日本SYSTEM SUPPLY	價格未定	SPT
MOTHER 3 奇怪生物の森	MOTHER 3 奇怪生物之森(64DD專用)	任天堂	價格未定	RPG
ウルトラドンキーコング(仮称)	超級DONKEY KONG(暫名；64DD專用)	任天堂	價格未定	ACT
クライマー(仮称)	CLIMBER(暫名)	任天堂	價格未定	SPT
クリエイター	創造者	任天堂	價格未定	ETC
ゴルフ(仮称)	哥爾夫球(暫名)	任天堂	價格未定	SPT
シムシティ 64(仮称)	SIMCITY 64(暫名；64DD專用)	任天堂	價格未定	SLG
スーパーマリオ RPG 64(仮称)	超級瑪利奧RPG 2(暫名；64DD專用)	任天堂	價格未定	RPG
ゼルダの伝説64(仮称)	煞爾達傳説64(暫名；64DD專用)	任天堂	價格未定	ARPG
バキーブキー(仮称)	BAKIBUKI(暫名)	任天堂	價格未定	SPT
ボディ ハーベスト(仮称)	BODY HARVEST(暫名)	任天堂	價格未定	ETC
ミッション・インポッシブル	職業特工隊	PACK IN SOFT	價格未定	ADV
トニックタラブル	TRAIN TROUBLE	UBI SOFT	價格未定	不詳

超級任天堂

1月發售遊戲

30日	HEIWA Parlor!Mini8 パチンコ実機シミュレーションゲーム	和平Parlor!Mini8 彈珠機實機模擬遊戲	日本TELENET	5200日圓	SLG

3月發售遊戲

★実況パワフルプロ野球BASIC(仮称)	實況棒球BASIC(暫名)	KONAMI	5800日圓	SPT

發售日未定遊戲

マジックボール	MAGIC BALL	PAW	6800日圓	TAB
ロックマン&フォルテ	ROCKMAN & FORTY	CAPCOM	價格未定	ACT
ああっ女神さまっ(仮称)	我的女神(暫名)	KSS	10800日圓	AVG

NEO・GEO

1月發售遊戲

29日	~幕末浪漫~月華の剣士	幕末浪漫 月華之劍士(卡帶)	SNK	32000日圓	FIG

2月發售遊戲

26日	~幕末浪漫~月華の剣士	幕末浪漫 月華之劍士(CD-ROM)	SNK	6800日圓	FIG

發售日未定遊戲

ブレイジングスター	BRAZING STAR(卡帶)	SNK	價格未定	STG
ブレイジングスター	BRAZING STAR(CD-ROM)	SNK	價格未定	STG

電車GO！/ SIDE BY SIDE 2 ——ZUNTATA / J.A.M.

遊戲：TAITO《電車GO！》／《SIDE BY SIDE 2》
發售商：ZUNTATA RECORDS
編號：ZTTL-0018
發售日：97年12月21日
價格：2550日圓



無論在港日兩地均大受歡迎的《電車GO！》，在遊戲發售後不久，便推出其PlayStation版的SOUNDTRACK，本碟最特別的地方，就是除收錄了《電車GO！》內部分的效果音外，更有其附錄歌《J.A.M. NO電車DE電車DE GO！GO！GO！》的完整版本及LIVE版本，有興趣的話不妨買來聽。但要記着不要在玩《電車GO！》時聽，否則會很容易「飛站」！（山寺良牙）

評分：6

你與我的歌——菊池志穗

遊戲：ASCII《TRUE LOVE STORY——Remember My Love——》
發售商：TEICHIKU RECORDS/
ONE-DER ENTERTAINMENT
編號：WDDN-35
發售日：97年12月17日
價格：1020日圓



菊池志穗終於推出其首張個人SINGLE，本SINGLE內除收錄了《TRUE LOVE STORY——Remember My Love——》的OPENING及ENDING歌外，另外還有收錄OPENING《你與我的歌》的另一個版本，雖然該版本聽來有點ROCK的味道，但聽落尚算不錯，這碟亦證明了菊池志穗的唱歌技巧有點進步，希望她下一隻碟能做得更好。（山寺良牙）

評分：5

BOMBERMAN SELECTION '98

遊戲：HUDSON《炸彈人》系列
發售商：KITTY RECORD
編號：KTCR-1462
發售日：1月14日
價格：2548日圓



GRANSTREAM 傳紀原聲大碟

遊戲：SCEI《GRANSTREAM 傳紀》
發售商：FIRST SMILE
編號：FSCA-10029
發售日：1月21日
價格：2548日圓



機樂簡訊



記得去年末我們曾報道過CAPCOM將以SULEPUTER為品名，開展其音樂事業嗎？如無意外，SULEPUTER的首兩張CD——《BIO HAZARD 2》原聲大碟和《私立JUSTICE學園》經已於昨天推出市面。

最近我們收到有關SULEPUTER的最新唱片名單，當中以《BIO HAZARD》為主，還有快將推出的街機新作《STAR GLADIATOR 2》的原聲大碟。據知，CAPCOM ASIA已打算代理SULEPUTER的行貨CD入口，而銷售點方面就正跟一間大型影音軟件連鎖店洽談中，屆時，喜歡CAPCOM遊戲音樂的迷就不用捱貴碟了。

除了CAPCOM的遊戲音樂之外，SULEPUTER還會和其他遊戲軟件公司以海外版遊戲的生產商合作推出其音樂，而且還會在影像軟件方面發展，又會透過跟遊戲有關的媒體引進樂壇新秀。據聞SULEPUTER還有意跟外國的音樂家合作，不知將來會否出現CAPCOM遊戲的廣東話主題曲呢？

SULEPUTER 作品預告

1月29日	《私立JUSTICE學園》原聲大碟
1月29日	《BIO HAZARD 2》原聲大碟
2月	《ROCKMAN DASH》原聲大碟
3月	《BIO HAZARD》DRAMA ALBUM VOL.1（暫名）
3月	《STAR GLADIATOR 2》原聲大碟
4月	《BIO HAZARD》DRAMA ALBUM VOL.2（暫名）
5月	《BIO HAZARD》DRAMA ALBUM VOL.3（暫名）

一月精選

ELF 版下級生 MELODY

遊戲：《下級生》
發售商：PINK PINEAPPLE
編號：KSCA-59073
發售日：1月23日
價格：3059日圓



WIZARD'S HARMONY 1 & 2 音樂大全集

遊戲：MEDIA WORKS《WIZARD'S HARMONY 1、2》
發售商：WONDER SPIRIT
編號：WSCA-00011
發售日：1月22日
價格：3670日圓



■ ■ ■ END ■ ■ ■



七上八落黑龍大大話——過了前半生的乜嘢話

哈！哈！哈！這三個「哈！」似乎是黑龍非常喜歡用的開場方法，不經不覺入了這個圈子已經差不多10年的時間，非常巧合地，黑龍自從做「長工」已來，全部也是和出版有關係的，基本上黑龍是沒有轉過行的，做了這麼多的年頭，真是感觸良多，這次終於有機會讓黑龍講一講心中的説話了！

自己

黑龍出身於一個非常普通的家庭之中，黑龍老爹和黑龍老媽也是非常普通的人，所以黑龍絕對是一個平凡到不可以再平凡的人，而黑龍家中親人不多，只有兄長一人而已，不過如果説到家族的話，便真是不得了，黑龍單是表兄弟姊妹也有30多人（WELL！大家族嘛），所以一到過時過節便會非常熱鬧（混亂）。

由於自己是一個非常懶惰的人，所以只能完成中七的課程，不能升上大學是黑龍一生中的憾事之一。

黑龍自小便受到父母非常紀律性的教育，所以，養成了一種比較重紀律的性格，基本上黑龍認為這個世界是一定要有紀律的才可以繼續存在的，否則……所以，有時候黑龍亦會要求身邊的人有紀律，當然，世事不是往往這般如意的……

工作

記得當初黑龍入行的時候，只是抱着一種「玩耍」的心態，不過，黑龍老爹卻教導黑龍一件非常重要的事情，便是對工作的態度，如果這份工作是自己喜歡而且是有興趣的話，那便沒有問題，不過，如果工作只是工作的話，亦要認真地去幹，因為這是自己賴以維生的，絕對不可以馬虎了事，以前黑龍不能理解這話的真正意義，不過，做了這麼多手，黑龍開台明白這話的真正意思了，不過，明白還明白，黑龍自己亦有一個非常有趣的見解，工作便是工作，不論是否自己的興趣，也要盡力工作，因為這是「責任心」的問題。此外，工作對黑龍是有另一重意義的，因為工作是黑龍的「麻醉藥」，雖然不斷的工作使黑龍的肉身非常疲累，不過終比冇事做而胡思亂想好得多。

好人？壞人？

究竟黑龍是一個好人還是壞人呢？如果要黑龍自己判斷的話，黑龍一定是一個壞人，原因？非常簡單，黑龍是一個非常「直」的人，見到不對便出聲；聽到不妥便反駁，所以年中「得罪」唔少人，所以相信有很多人也認為黑龍是一個壞人。

感情生活

唔……這是一個非常敏感的話題呢！説實的一句，現時黑龍的感情生活絕對是「0」，即是NO！對於一個「有番咁上下」年紀的人而言，沒有女朋友好像是非常不正常的事，不過，對黑龍而言，女朋友似乎只是一個負擔而已，黑龍有過亦失過，所以對黑龍而言，現時是工作是時候，亦是搏殺期，所以女朋友的事也是順其自然，一切隨緣。（其實黑龍的要求也不是太高吧！只要唔好高過黑龍，唔要肥，身材一般，最重要是心地好，尊敬黑龍老爹及老媽，溫文賢淑，唔食煙，唔講粗口……相信這不是太高的要求吧……）

朋友

朋友對黑龍而言是非常重要的，因為如果沒有朋友，黑龍根本無法在這裏和大家説話，首先要多謝的便是在第一份工作之上認識的阿PAUL和DAIS，黑龍初入行時真是甚麼也不懂的，全靠有他們黑龍才會學得如此多的事物，真是非常感激。此外，亦要多謝當年在《A-CLUB》的同事們（絕對不是這些年頭出現的所編輯，黑龍所指的是任天堂機主年代的編輯們），在那段時間的工作真是非常快樂呢！對於朋友，黑龍認為要越多越好，不過如果是損友的話便越少越好。另一方面黑龍非常不喜歡那不努力工作、又或是因私忘工的人。

98年新年願望

工作：在工作上當然是要順順利利，無風無浪。而且希望能做一些好的攻略出來答謝大家的支持。

金錢：錢沒有人會嫌多的，而黑龍本身亦會非常努力的賺錢，因為自己常的開支實在太大了，所以……

愛情：雖然黑龍經常説自己不急着要女朋友，不過有總比沒有好得多，所以……希望今年的2月14日過的不是自己的生日，而是情人節便好了……（其實係希望有人陪，最好係女仔啦！）

身體：一直以來黑龍的身體也不是太好，所以希望98年身體健康，亦希望家人也身體健康，冇病冇痛。

上期《遊戲誌》的《BIO HAZARD 2》VC限定版雖然反應熱烈，可是的確引起了軒然大波，不少讀者也曾投訴過有店舖炒賣，也有熱心讀者明白本公司的立場，主動向本公司建議解決方法，本刊在此先感激他們。對於這次事件，我們公司的聲明經已説明得很清楚，這裏也不再贅述。

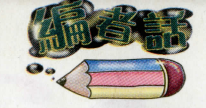
經過這一次，我們已決定暫時將《遊戲誌》預定了的一些限定版計劃更改，只在「遊戲誌尊賣店」舉行，或改為郵購訂閱。首先就是《BIO HAZARD 2》攻略全書，凡購買了該攻略本的讀者均可憑書上的應募券於三月一日開始，到「遊戲誌尊賣店」換領《BIO HAZARD 2追加資料集》一份，是完全免費的。書中記載了所有有關《BIO HAZARD 2》的最終隱藏內容的條件和資料，只有購買了《BH 2攻略全書》的讀者才可得到。

要各位讀者老遠跑到尊賣店換取，實在抱歉，但為了避免發生同類事件，我們實在不得不這樣，情非得已，敬請原諒。



我是誰？JJ話：

- ◆原本想用今期編者話來總結一下自己今年的生活，但想來想去，還是決定不寫算了。
- ◆本文見街時，《BH2攻略本》相信已經推出了吧。覺得如何？希望以後本地能繼續有類似的正式授權攻略本推出就好了。希望能收到各位讀者的意見吧……
- ◆9801211348……



甘拜下風的米奇話——

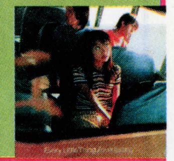


今期終於領教過神之技，實在驚嘆不已。想不到世上竟有如斯強者，製作出如斯利害的《TOMB RAIDER 2》攻略，佩服佩服，如果能夠做到最後就更利害了。

相信各位買到今期《遊戲誌》的時候，正是農曆新年期間，在此先向各位恭賀一下，祝大家吃得飽、穿得暖吧。

由於趕新年印刷廠放假，今期截稿日提早了不少，現在還未知道新年的具體安排，不過如無意外，應該是跟十二位美女度假，順便做攻略的了。上期本來想登張刊出《SG》的新卡，不知怎的消失了，所無論如何今期一定要補數。

渴望得閒返屋企、扭開電視睇NBA直播嘅福田君話——



今期沒有甚麼特發事件，還是講講CD吧，這隻EVERY LITTLE THING的首張大碟《EVERLASTING》是筆者去年非常鐘情的唱片之一。在TK旋風的侵襲下其他音樂人都很難有機會抬頭，ELT不僅有唱功不差樣子可以的女主音持田香織外，大腦五十嵐充亦相當有實力，其中《FUTURE WORLD》、《SEASON》與《NEVER STOP！》是較突出的歌曲。

PS.雖然有X JAPAN的最後演出，不過今年紅白絕對失色，因為FNS歌謠祭嘅出場歌手論牌頭點都勁D。

新年新事新轉變

農曆新年又到了，回想起昨年，的確學會了不少東西；所謂有得必有失，失去了的亦不能再取回，所以還是算了吧！

人是需要力救進步的，若永遠只在原地踏步，這只是在浪費自己的時間和光陰；如果你是這種人的話，希望你自己反省反省。

回說余在這一個農曆新年，終於可以休息一下了，在這一個假期一定要好好休息，然後在假期後全力搏殺，做出一些更好的東西給大家，這就是余唯一的希望。

要說的話似乎很多，但一時之間又不知甚講，可能是最近心情比較複雜吧！還是老套的恭祝大家新年進步，在新年檔期睇多啲新戲，並且繼續支持《遊戲誌》。

最後余很想說一句：「本是同根生，相煎何太急？！」

P.S.BILLY及CLOUD，可否來信告知近況？

FROM：魔城城主AMAKUSA

說 MS 的 MS 話（VER：2.1）——

首先同讀者說聲新年快樂，唔…大家有沒看電視呢？無記的「GUNDAM WING」又有新MS出了，它就是GUNDAM EPYON，它是由多利斯製作的機種，其運動性極高，不知讀者喜不喜歡？

機名：GUNDAM EPYON
型號：OZ-13MS
身高：17.4M
體重：8.5 T
武器：BEAM ROD×1/ BEAM SWORD×1
備註：ZERO SYSTEM/ 可變形

TAZ

近日收到幾位讀者來信鼓勵，多謝！TAZ的攻略水準只算平平而已，日後一定繼續努力的！此外亦有讀者覺得《GRANDIA》攻略的篇幅過長，進度亦太慢。今次《GRANDIA》攻略由於受到生產商的進度限制，所以在速度上的確趕不上以高速打機的讀者，下次有機會，必定為大家製作一份質和量更加平均的攻略，好讓不同喜好的玩者也各得其所，OK！

除了以上兩種讀者，亦有人要求製作一些完全不寫劇情，最求快速打爆機的「攻略」，但我認為完全不寫劇情，只刊出和誰說話、到那裏取道具的「流程攻略」根本不能滿足香港的讀者，因為不懂日文的玩家始終大有人在，這樣會奪去他們了解劇情的機會。仍在四處走動數十小時而不知為何…與敵人大打出手卻不知因由的人…你還不明白RPG的有趣之處呢！

P.S 繼矢吹丈和力石徹之後，還會推出卡洛斯和荷西米杜沙嗎？

ABO 最終話

最終決戰前夕，ABO終於來到聞名已久的GPM地獄，經過連番惡鬥，最後ABO始終能將所有惡魔稿件清除。在此要多得新人物覺羅和怪物並肩作戰，但就清理病毒稿件一事，ABO不得不承認自己力有不逮，想不到數年前還可以勉強應付的勉強戰法，當今居然完全記不起。看來ABO要多充實備戰，因為只要人類心有惡念，ABO仍是要披上戰衣的！戰鬥還是要繼續下去的！向夕陽奔跑吧！

想進行腦改造的 HAJIME 少尉（LEVEL 17）

- 家中小腦遭某綠毛怪客誤殺，加上其性能已追不上當今之世，遂萌生「腦改造」之意
- UO正藉風雲變幻之時，不知少尉何年何月方能樂在其中？
- 死亡時間表第一型態終在苦戰三十小時之後消滅。然而，在有光明的地方就有黑暗，第二型態在少尉等稍事休息之後定必再臨，屆時，勢將再捲起腥風血雨矣！

電腦記錄VC009801221124

AGENT X'S FILE EPISODE NO.：6-X02

想不到在這次「地獄之旅」中，筆者沒辦法再堅持下去，而屈服於時間之上。環顧四周，原來早已屍橫遍野，尤其在我附近的四位好隊友，正與周公去飲早茶，剩下筆者一人支持到底。至於筆者可以支持到幾時？自己也不太清楚，但在未去找周公之前，仍希望向各位朋友講聲：「虎年行好運，學業更精進」。好～呼～

07:06AM　GLEN代筆

仁魂亦云

這幾天的心情極之惡劣，真不明白，為何有些人那麼喜歡理會根本與他們無關的事情？有誰知道，無論仁魂是如何高傲，如何冷漠，此刻仍是普通人，此刻還未至於「別人笑我太瘋癲，我笑他人看不穿」這境界呢？而且真是他們所說的那種人嗎？唉～算了！反正一直沒有當他們為朋友。總之，仁魂深信當年並沒有做錯，這觀點至死不改。

有少許感嘆的 RYOUGA 話——



■外星人都走來地球搭火車

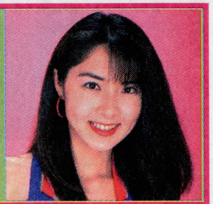
1. 反反「福福」的又到了農曆年前的一期，首先在此預祝各人「新年快樂」，逗多些壓歲錢用來買多些正版GAME。
2. 說開，最近收到了一級日本語能力試的成績，但很遺憾今次又不能取得合格「只差80分」，唯有下次繼續努力，希望能在下次取得合格。
3. 如果各位有看STREET FAXER的話，應該知道將會推出《電車GO！2》，本人非常期待，希望香港亦能快些有得玩。

小健健牛油爆谷編者話

「小健健你就好啦，有讀者寄信給你。」厚顏無恥的ZAC不但一早就進佔了小弟的工作位置，還說這些半帶嘲諷的說話。（他更說這位置現在是「我們」的……，真噁心）而小弟就露出一副「你少理啦」的表情（即是甚麼表情呀？）地把信打開。啊，原來這不是讀者的投訴信，說你的攻略那裏那裏不足，這裏這裏不及《屈你》。而是那位曾經把漫畫稿投來的竹日未子寄來之鼓勵說話，在此先多謝竹日小姐。說起來，好像也有讀者喜歡看小弟的編者話。（起碼你現在就在看着吧，呵呵）其實我希望可用這小框框逗一逗大家開心，又或者當是生活上的小調劑。就好像一邊看電影、一邊吃的那些爆谷，一粒字就是一粒爆谷了。不同的是，我的編者話是沒有核的，而且只有牛油味，因為我愛吃。（￣＿￣；……）

ZAC「編姐（姐）話」第三回





姓名：杉浦美雪／出生日期：1971-10-14・天秤座／O型血／三圍：82・57・84／身高：165cm／興趣：滑浪、觀看賽車、駕車兜風／所屬車隊：STP

KOTARO 話——

從不知道只是漫不經意的推敲，竟然成為事實……

本以為是自己多疑，或是拙者太過感情用事。當越知道真相的全部，反而促使了不能改變的宿命……

拙者認為一個人，不論做錯甚麼事，亦有權得悉其所錯的地方，若然只是默不作聲，以態度表示自己的不滿，旁人又怎會曉得其感受？

初試啼聲的覺羅

真是人間慘劇多的是，初次進入遊戲誌，即刻就要嘗試恐怖的地獄式趕稿大行動，筆者現在寫編者話時才是剛剛在公司睡醒，真是難得的經驗。再者筆者發現自己的抵抗力進一步下跌，遲些真是會有可能一睡不醒……今期實在無精神寫編者話，所以下期才正式開始介紹自己。

最後祝各位讀者新年快樂！！

各位讀者：　你們好？

怪獸：我係怪獸！我重係最大果隻，你話我叻唔叻？
小雲：怪獸先生！你好叻呀！你可唔可同我一齊呀？
怪獸：小妹妹，你叫乜野名啊？
小雲：我叫做小雲，她係小吉。
怪獸：小雲同小吉係唔係好重要㗎？
小雲：我同小吉唔重要㗎。
怪獸：係咪㗎？

新年快樂！怪獸

少年阿三真實告白第二十九話——

我是聖鬥士，為了成功，我在等待……

1.意念、2.朋友的支持、3.新GAME、4.時來運到、5.萬無一失的理想狀況、6.雨後彩虹、7.突然開竅、8.充足的時間、9.良辰吉日、10.獅子與綿羊同眠、11.五分鐘前的警告、12.明天、13.識千里馬的伯樂、14.心愛的一切失而復得、15.他人改變、16. 意中人回眸、17.千載一時的良機、18.上天的旨意、19.、旺盛的鬥志、20.身體健康、21.他人別來擋我的路、22.日圓嘅匯率下降、23.加人工、24.免稅額提高、25.支出與收入相稱、26.翻本的機會、27.下一回合、28.有人打打氣、29.讀者的意見、30.嘔心瀝血的努力成果能被他人認同，這樣我才有信心繼續下一項任務。

這是小弟上年度的30項等待，實現率約1/2，不錯不錯。希望下年一樣好景，新年快樂！！

GAME PLAYERS WORLD

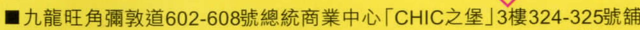
遊戲誌尊賣店





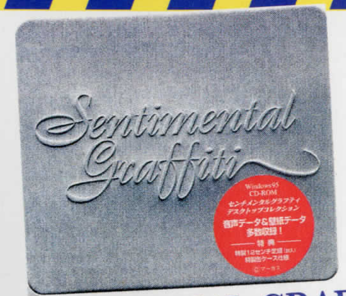


■九龍旺角彌敦道602-608號總統商業中心「CHIC之堡」3樓324-325號舖
■電話：2391-1067 ■傳真：2332-0275 ■電郵：sales@gpw.com.hk
■Shop 324-325, 3/F, President Shoping Centre, 602-608 Nathan Road, Mongkok, Kowloon.





尊賣新聞



SENTIMENTAL GRAFFITI DESKTOP COLLECTION

集各主角插圖、聲音於一身，壁紙集備有三種尺寸，並附有各女角的樣貌、校徽、校服的ICON；附送小尺一把。

HK$540



藤崎詩織歌迷會 會員電話卡

香港數量有限，珍藏價值無與倫比。

HK$250



陸行鳥之不可思議迷宮 GUIDE BOOK

全面介紹遊戲系統，詳列各類道具、魔法及怪獸特徵，簡介遊戲中出現的人物及初期故事。

HK$120



心跳回憶1998年相架月曆

木製相架附13張精美《心跳》人物插圖月曆

HK$290



心跳回憶1998年日曆

365日逐日替換，《心跳》人物每天以不同姿態跟你見面。

HK$280

新世紀EVANGELION原子筆

以ENTRY PLUG模樣設計，重量十足，附筆套及筆袋各一個。

HK$600

歡迎郵購各類遊戲、精品！！

由即日起，《遊戲誌尊賣店》增設本地及海外郵購服務。各產品售價請參考廣告內容。如欲訂購廣告以外的其他遊戲精品，歡迎致電本店查詢售價。

郵購條款

◆本店有權拒絕顧客的郵購申請
◆如所付金額不足，郵購申請將不受理，已付金額將全數退還。
◆如所訂購產品經已停產，本店將退還所有已收取款項。
◆除非產品本身出現問題，否則售出一概不可退換。

郵購手續123

1. 填妥隨列表格，計算應付金額

掛號郵費(以每件產品計算)

本地郵購	HK$25
海外郵購	HK$80

2. 付款

A.支票／匯票

抬頭請寫「POLY GENIUS LIMITED」

B.直接過戶

請直接將應付金額存入／匯入以下銀行戶口，並向銀行要求收據。

銀行：恒生銀行HANG SENG BANK
戶口號碼：378-034797-001

3. 發出訂單

請將閣下的郵購商品表格郵寄／傳真到本店。使用直接過戶付款的讀者，請連同銀行發出之數據之影印本郵寄／傳真到本店。支票／過戶收據經核實後，產品便會盡速寄到府上。

遊戲誌尊賣店
郵購商品表格 2.0

姓名：
年齡： 身份證／護照號碼：
地址：
聯絡電話：

訂購產品名稱	單價	數量	金額
	×	=	
	×	=	
	×	=	
	×	=	
掛號郵費(本港HK$10／海外HK$50)	×	=	
合計			

代客訂購各類主機、遊戲，美版、日版、NEO GEO、NEO GEO CD、PC-FX、SFC、SS、PlayStation、電腦遊戲。

◆◆◆「遊戲誌尊賣店 INTERNET 分店」快將啟市，地址：www.???.com.hk，敬請密切留意。◆◆◆





BIOHAZARD 2 攻略全書

全港率先推出的官方攻略本

全城熱賣中！！



J.J遠赴CAPCOM大阪開發部

實地製作，內部機密全面披露！

《BIO HAZARD 2》監製稻船敬二先披露——

《BIO HAZARD 3（暫名）》的秘密！





殭屍圍城全民皆兵！！

一切謎團完全解開！！

全書136頁，精裝印刷

只售港幣50元正